



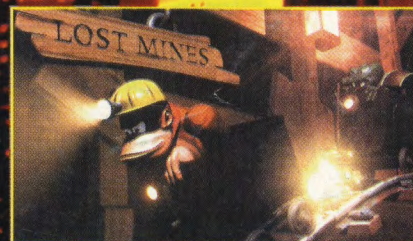
SUPER CONSOLE

NUMERO
8
L.5.000
FRS 7.50
ANNO 1
OTTOBRE 1994
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

MAXIMUM CARNAGE

**IL RITORNO
DELL'UOMO RAGNO!**

**DONKEY KONG COUNTRY
IL MIGLIOR
VIDEOGIOCO
MAI CREATO?**



ANTEPRIMA TOTALE!

SUPER NES

• SPARKSTER • FATAL FURY • SHAQ-FU • SUPER PC KID • THE INCREDIBLE HULK • BREATH OF FIRE • PRIME
GOAL 2 • DEATH AND RETURN OF SUPERMAN • SUPER ADVENTURE ISLAND 2 • SAMURAI SPIRITS
• MICKEY MANIA • THE FLINTSTONES • STREET RACER • ANIMANIACS • JUNGLE STRIKE •

GAMEBOY

• MORTAL KOMBAT II • YOGI • BC KID II • SAMURAI SHODOWN • BOMBERMAN GB •

COIN-OP

• DARKSTALKERS DALLA CAPCOM! •



OFFERTE SUPERNINTENDO VERSIONE PAL



OFFERTA L. 39.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 135.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 99.000



In Prenotazione



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 155.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTISSIMA !!!



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI
TEL.

0573 903277

Fax 0573 - 903955

MEGADRIE (i richiestissimi)

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Dragon	£.	129.000
Fatal fury 2	£.	119.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	139.000
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombat 2	£.	139.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Sonic 3	£.	89.000
Street of rage 3	£.	89.000
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter	£.	149.000
Subterranea	£.	129.000

SUPERNES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert Fighter	£.	129.000
Dragon	£.	139.000
Equinox	£.	109.000
Fatal fury special	£.	179.000
Golf trop	£.	79.000
Incredibile hulk	£.	149.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	149.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star king	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super street fighter	£.	149.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

MEGADRIE

Brett hull hockey	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
John Madden 94	£.	99.000
Kick off 3	£.	109.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Nhlpa hockey 94	£.	119.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Pga tour golf 2	£.	99.000
Ryan giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible		
soccer spec. ed.	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
Winter challenge	£.	69.000

SUPER NES / FAMICOM

Brett hull hockey	£.	139.000
F1 pole position	£.	139.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Goal 2	£.	telefona
Jammit	£.	129.000
Jimmi Connors	£.	99.000
John Madden 94	£.	119.000
Kick off 3	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Nhl hockey 94	£.	119.000
Nigel Mansell	£.	139.000
Sensible		
soccer spec. ed.	£.	129.000
Virtua soccer	£.	139.000
World cup striker	£.	149.000
World cup USA 94	£.	139.000

**DISPONIBILI
TITOLI PER 3DO:**

**Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD**





SOMM



SUPER CONSOLE

N. 8 ottobre 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano



Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586
Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66011371 - Fax 02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000

Arretrato: L. 10.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500

Abbonamento Estero: L. 77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da

Mean Machine Sega - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

Mega Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.
Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994

PREVIEW

ANIMANIACS

BIKER MICE

DARK STALKERS

DONKEY KONG COUNTRY

FLINTSTONES

JUNGLE STRIKE

MICKEY MANIA

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

STREET RACER

VORTEX

WACKY SPORTS

Stunt Race
FX



34-35

36-37

48-49

38-42

30-31

28-29

24-26

20-21

51

22-23

44-45

50



REVIEW

SUPER NES

BREATH OF FIRE

FATAL FURY SPECIAL

MAXIMUM CARNAGE

PRIME GOAL 2

SAMURAI SPIRITS

SHAQ-FU

SPARKSTER

SUPER ADVENTURE ISLAND 2

SUPER PC KID

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

THE INCREDIBLE HULK

70-71

56-57

78-79

72

58-61

62-63

52-54

76-77

64-65

74-75

68-69



GAMEBOY

MORTAL KOMBAT II

YOGI

80-81

82





ARIO

MAXIMUM CARNAGE

RUBRICHE



EDITORIALE

SUPER SUP-POSTA

8-11

Starring Matteo Bittanti as The Philosopher!

SUPER CONSOLE NEWS NETWORK

12-18

Da Londra, tutte le meraviglie dell'ETCS e... more, much more!

SPECIALE ELECTRONIC ARTS

32-33

Che cosa sta combinando la grande EA per il Super NES? Andate alle pagine indicate e... you will find out!

SPECIALE GAME BOY

43

PC Kid 2, Samurai Showdown e Bomberman: sul portatile della grande "N" arriva un trio di giganti!

STREET FIGHTER: IL FILM

46-47

Le prime immagini! (ma anche qualche informazione...)

SUPERTRIX

84-95

Altro numero, altri trucchi. Ma anche un'altra guida definitiva: quella di Stunt Race FX!

VIEWPOINTS

97

Se non ci intendiamo noi di punteggi...!

PRIMO PIEDE

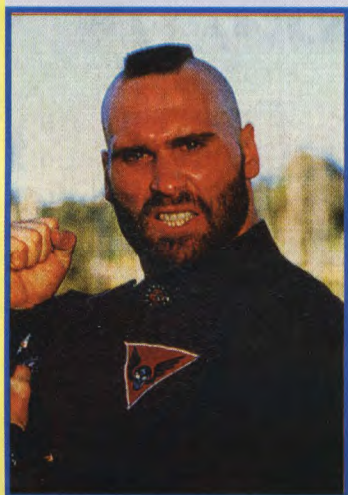
98

La rubrica a cura del Dottor Scholls...

In base al bilancio relativo all'anno fiscale appena concluso - per la prima volta nella sua storia - la Nintendo non ha incrementato i suoi profitti rispetto all'anno precedente. I guadagni netti della grande "N" sono stati pari a 52,653 yen, l'equivalente di 338 milioni di dollari: una cifra del genere farebbe la felicità di moltissime società, ma Hiroshi Yamauchi, presidente della Nintendo, è tutt'altro che soddisfatto. Secondo il patriarca del colosso giapponese dei videogames, la causa di questo (relativo) insuccesso non è da attribuire a una fase di stagnazione e di transizione generale, alla recessione, o a altre scuse fittizie o comunque estrinseche, bensì al fatto che, testualmente, "la Nintendo non è stata in grado di produrre un numero sufficiente di grandi giochi", quest'anno. E' vero, abbiamo avuto **Super Metroid**, **Wild Trax**, ma da soli non sono bastati... Questa ammissione testimonia ancora una volta la filosofia della Nintendo, per cui il successo o l'insuccesso di un sistema videoludico non dipende esclusivamente dall'hardware, ma soprattutto dal software. L'unica cosa che conta è la qualità dei giochi. Il resto sono solo numeri, specifiche tecniche, aria fritta... Le parole di Yamauchi lasciano intravedere la ferma intenzione della Nintendo di lanciare nei prossimi mesi una serie di titoli di forte richiamo e di grande qualità per SNES, come **Super Mario Kart**, **Zelda IV** e **Super Mario World** lo sono stati qualche anno fa. Non scambiatela per filantropia, la strategia della Nintendo è ben altra cosa. Si sa che pochi giochi di successo arrivano ad assicurare fino al 65/70% dei profitti complessivi della Nintendo, che ha quindi tutti gli interessi a produrre dei titoli di forte richiamo... Uno di questi è **Donkey Kong Country**, del quale potete leggere una succosa anteprima - con tanto di intervista esclusiva ai programmatori - su questo numero di **Super Console**. Gli altri sono **StarWing 2**, il vociferato seguito di **Super Mario World** e chissà quali altri... Restate in linea!

Restate in linea!

La Redazione



44.000 lire

per un anno

di Super

Console

S U P E R C O N S O L E • C A M P A G N A

Ritagliare e spedire il coupon in busta chiusa a: Futura Publishing - Via Edolo, 29 - 20125 Milano

**Sì desidero abbonarmi a SUPER CONSOLE
per un anno (11 numeri)
a lire 44.000 anziché Lire 55.000**

Nome e cognome _____
 Via e numero _____
 CAP _____ Città _____
 Prov. _____ Telefono (_____) _____
 anno di nascita _____

MODALITÀ DI PAGAMENTO

☐ Allego assegno N° _____
 della banca _____

☐ Ho effettuato il pagamento sul
 c/c postale n° 27585207 inte-
 stato a Futura Publishing
 s.r.l. - Milano (allego
 fotocopia della
 ricevuta)

Abbonarsi a Super Console vuol dire:

- E**ssere sempre informati sulle novità e sul meglio per la tua console
- A**vere la certezza di ricevere, comodamente a casa propria, la rivista
senza rischiare di perdere nemmeno un numero
- R**icevere 11 numeri della rivista con uno sconto del 20% sul prezzo di
copertina che resterà invariato per tutta la durata dell'abbonamento

Puah! Puah! Puah! Scusatemi un secondo, mi devo riprendere. Ho appena tracannato quello che sembrava essere un invitante bicchierone di acqua-e-menta. Era il Tantum Verde per gli sciacqui di mio padre. Mai più. Ok, fratelli: ci troviamo qui riuniti per un'altra mirabile pagina di storia epistolare. Questa rubrica sta diventando sempre più subliminale, probabilmente verrà ribattezzata Sub-Posta. Naaah, troppi sconvolgimenti. Abbiamo ormai superato abbondantemente il semestre (il tempo vola quando ci si diverte, eh?), ed è venuto il momento di fare un primo bilancio: dunque, sono completamente al verde. E' terribile. Ho speso tutte le manette settimanali in videogiochi e ormai sono alla bancarotta. Abbisogno di un sussidio - che dico? - di un sussidiario. Vi prego, fate qualcosa. Oh, dalla regia mi fanno segno che il mio spazio sta finendo. Tutti insieme: scatta il pernacchio. Prrrr! In your face... Lo so, lo so, la volgarità dilaga, ma la colpa è tutta della Nintendo. Da quando ha annunciato l'uscita dell'Ultra 64, questa rubrica sta diventando sempre più ultraggirosa, eh, eh, eh... Cinico TV rulla-dibella... Che dite? Gliela famo? Ma vai con la sigla, porca pupazza...

Matteino "Pane & (molto) Vino" Bittanti

SUPER CONSOLE, LA VITA, L'UNIVERSO E TUTTO IL RESTO...

Caro MBF, ti scrivo quest'ennesima lettera per immergere in un mare di complimenti (peraltro meritati) che vi giungono anche qualche goccia di veleno e, perché no (già, perché no? ndMBF), una bella polemica. Ah, rieccolo, l'insoddisfatto cronico, starete pensando. No, attenzione, la mia non è questione di insoddisfazione ma voglia di suggerire qualche modifica per migliorare la già buona rivista. Sul contenuto di

SC non ho praticamente nulla da dire: le news sono esaurienti, molto tempestive e abbondanti. Le recensioni sono buone, non troppo infarcite di cretinate, numericamente soddisfacenti. A tale proposito, vorrei precisare che preferisco nettamente poche recensioni ma molto approfondite relative a giochi di qualità o comunque molto attesi, piuttosto che tante ma brevi e superficiali su giochi che tanto non comprenderemo mai. Potreste semmai dedicare un paio di pagine a recensioni-lampo, per garantire un orientamento ai letto-

ri meno smaliziati senza però deludere chi vuole sapere tutto del gioco del mese.

Le mie riserve, invece, si appuntano sullo stile grafico della rivista: non mi piace per niente. Vi devo dare atto che, rispetto ai primi numeri, l'aspetto estetico è migliorato, soprattutto eliminando quegli orribili fondali multicolore che rendevano difficoltosa la lettura.

In realtà, ciò che non gradisco è l'impostazione della pagina, quella atmosfera "bambinesca" che, francamente detto, non è il massimo della vita. Ciononostante, non si potrebbe avere una rivista di videogames un po' più seria, senza per questo scadere nell'austerità tipica dei trattati di diritto civile? Il mio ideale è Edge, la mitica rivista inglese: copiatela (copiare il meglio non è una vergogna) e sarete mitici.

Probabilmente mi risponderete che lo stile grafico è così impostato per soddisfare i lettori, la cui età media è tutto sommato bassa (12-13 anni). Beh, permettetemi di dissentire su questo punto: in base alla mia esperienza personale (quantunque ovviamente inferiore alla vostra) ricavo che il Super NES è posseduto più che altro da ragazzi sedici-diciottventenni. Discorso diverso per il Megadrive, più "popolare" tra i dodicenni, non fosse altro che per i prezzi del software. Tra l'altro, anche la tipologia del software per Super NES, soprattutto di origine

giapponese, mi sembra orientata verso un pubblico più "maturo". Aspetto smentite sul punto, e in ogni caso non credo che un moccioso smetterebbe di leggervi solo perché lo stile è un po' più serio.

Veramente lodevole invece la vostra politica pubblicitaria: le inserzioni ci sono, ma non straripano come sulle altre riviste (alcune, poi, hanno praticamente più pubblicità che testo - ma i cataloghi non dovrebbero essere gratuiti?).

Detto questo vorrei aggiungere la mia sulla questione dei prezzi dei giochi. Premetto di non essere un negoziante né di avere parentele con nessuno di loro. Non per essere cinico, ma la colpa di questa situazione di chi è? Chi? Dei negozianti? No, ragazzi miei, la colpa è di chi compra! Ultimamente sembra che lo sport preferito di molti sia il "tiro al negoziante", più o meno balordo. Tralasciando il fatto che molto di questi sono incompetenti e altri si danno arie da Gesù Cristo in Terra, parliamo del costo dei giochi razionalmente e il più obiettivamente possibile. Se foste nei loro panni, non fareste esattamente la stessa cosa? Se io propongo una mezza ciofecca come, che so, World Heroes 2 a 190.000 lire e un sacco di gente lo acquista a quella cifra (assurda), ditemi un po' voi, cari sapientoni populistici, cosa dovrei

fare? Non venderlo? Perché metterlo in vendita a 140.000 lire se vende comunque a 190.000? A me è capitato, qualche mese fa, di trovare in un negozio che se la tira molto Gunhed per PC Engine a 149.000 lire: un capolavoro assoluto, ma pur sempre un gioco da 4 Mbit uscito quattro anni fa. Certo che il gioco mi interessava, ma non a quel prezzo. Ergo, tale cartuccia, se fosse solo per me, sarebbe ancora sullo scaffale del negoziante a prendere polvere. Se nessuno, o quasi, comprasse a questi prezzi, essi certo calerebbero. Ovviamente con un mercato ufficiale non patetico come il nostro, il problema sarebbe molto meno grave. Aspetto risposte, serie, su queste pagine. Su questi due punti gradirei conoscere anche la tua opinione, caro MBF.

Luca Maggiolini



Un sacco di osservazioni interessanti. Cominciamo dal tema centrale della lettera, ovvero la veste grafica di Super Console. Ok, lungi dall'essere perfetta (cerchiamo di migliorarla di numero in numero), incontra tuttavia il plauso di molti lettori. Vorrei precisare che Super Console - prima ed unica rivista italiana dedicata alle console Nintendo - ha una sua personalità che la distingue da molte altre riviste in circolazione. Avrà forse una veste grafica "bambinesca", ma personalmente non lo ritengo qualcosa di così negativo, anzi... Certo, i fondali spacca-retina sono intollerabili, ma penso si possa raggiungere un compromesso senza stravolgere interamente la rivista. Applicheremo al più presto invece l'idea delle micro-reviews, alle quali stavamo pensando da parecchio tempo. Per quanto riguarda la polemica sui negozianti, trovo le tue considerazioni corrette, anche se so già che questo susciterà una marea di polemiche. A questo proposito, mi piacerebbe conoscere l'opinione

ne dei lettori...
**VORREI DUE
ETTI DI
PICCHIADURO E
UN BEL
MARTELLONE...**

Pain a tutti i recensori e lettori di Super Console!
Quelli che vi stanno scrivendo sono i maggiori amanti di picchiaduro sulla faccia della terra, sono quelli che la mattina insieme al pane e alla nutella si sparano una mega dose di Street Fighter II e continuano così ventiquattro ore al giorno. Noi siamo i profeti del picchiaduro della nuova generazione. Street Fighter II è la nostra religione, Dragon Ball Z è il nostro credo e Fatal Fury 2 è la nostra bibbia. Noi siamo Lord Picchiaduro e Capitan Genocidio. Vi abbiamo scritto per diffondere presso di voi il credo dei picchiaduro. Sperando che anche voi capiate che i picchiaduro sono il miglior genere nella galassia. Sappiamo che all'inizio qualcuno potrebbe non essere d'accordo con le nostre idee, quindi invitiamo chiunque non la pensi come noi a rispondere nella posta di Super Console.

**Lord Picchiaduro e
Capitan Genocidio**

PS

Salutiamo Nicola il Videomaniaco e Squalo Obeso. And remember: pain makes us stronger every day...

Gesù.

Era dai tempi del Gruppo Zappiano divisione Cotto-

lengo che non leggevo una lettera così profonda, così ricca di saggezza. Cari i miei Lord Picchiaduro e Capitan Genocidio: fatemi il piacere. Lo sanno tutti che i picchiaduro puzzano. Convertitevi al verbo degli sparracchini o all'avverbio degli sparatutto, piuttosto. Gli shoot'em up sono la categoria suprema dei videogiochi, poco casino. Altro che nutella alla mattina: io puccio Super Aleste nel té. E non traviatemi lo Squalo Obeso, che in fondo è un bravo ragazzo. Se proprio volete saperlo, io le cartucce dei picchiaduro le uso come fermacarte. Anzi, quando non so che cosa fare, ne prendo una dozzina e comincio a spatacciarle con un martellone. Dovreste vedere come ho ridotto la cartridge di Mortal Kombat II, ahahahahahah.: a furia di scagliarla contro la parete, ho inventato un nuovo genere: i picchia-muro. Certo che ce n'è di gente strana in giro...

DON'T BELIEVE THE PIPE

Cara redazione di Super Console,
chi vi scrive è un ragazzo di 18 anni che possiede un Intellivision (gelosamente conservato nonostante la vetustà età: d'altronde mi ha regalato momenti magici con giochi come Burger Time, Donkey Kong, Lady Bug e tanti altri ancora), un GB, un NES, un Amiga 500 e ovviamente un Super NES. E' proprio riguardo al gioiellino di mamma Nintendo che vorrei porvi alcuni quesiti. Ho appena acquistato, con gran dispiacere del mio portafogli, Super Street Fighter 2: The New Challengers

Mail Flash

(Jap) alla modica cifra di 210-carte-210. Il suddetto gioco, nonostante i vari tipi di scontri che offre (Super battle, Versus battle, Group battle, Tournament battle, Time challenge), incorpora solo alcune delle innovazioni presenti nello speciale di SC4 (relativo alla versione coin-op, ndr), e manca infatti, il tanto atteso "Super Attack". Ora, visto che tra Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting e Super SF2 ho speso qualcosa come 360.000 lire (escluso l'adattatore), vorrei sapere se la Capcom ha veramente intenzione di lanciare - tra qualche mese - una versione "Turbo", proponendocela magari a 300.000, come afferma MBF (che segue dai tempi del mitico box "Aaayeah!" di K) nell'editoriale del numero 5, sicuro che io come tanti altri altri, continueremo a comprare le nuove versioni di SF2, anche a prezzi esorbitanti nonostante non siano altro che dei semplici update.

**Gianluca "Er Deutsch"
Tedeschi
Roma**

Beh, Street Fighter 2 è una gallina dalle uova d'oro per la Capcom, e questa giustamente la spremere come un limone. Io farei lo stesso. Non approvo le critiche al colosso nipponico, perché fino ad oggi la sua politica si è dimostrata vin-

Uelà, raga!

La mia scrivania è letteralmente scomparsa sotto una montagna di lettere e a questo punto non mi resta altro da fare se non riproporre la Supposta Flash... Basta inumidirla leggermente, rilassarsi un attimino e - traack, è tutto finito. Mal che vada, c'è sempre il clistere.

Orsù, dunque: siete pronti? Allright, direi che possiamo partire.

Comincio col ringraziare - a nome dell'intera redazione - tutti coloro che ci hanno spedito le classiche cartoline estive (quest'anno sono arrivate persino dalla Corea!). Aaagrande... Salutiamo anche quell'esaltato di Roberto Magistretti, che ci scrive almeno una lettera al mese. A proposito, sbaglio o la tua prima pubblicazione risale al quarto numero di The Games Machine? Un vero aficionado, non c'è che dire. Meherabi Maham è indeciso tra TMNT Tournament Fighters e Fighter's History. "Chi se ne frega", sbotta quel maleducato di Bio Massa, ma io non sarei così drastico. Francamente, caro Maham, si tratta di due prodotti assolutamente nella media. Dal momento che hanno abolito gli esami di riparazione, io li bocerei entrambi. Se ti piace il genere cuzzati Mortal Kombat 2, piuttosto. A proposito di picchiaduro: Claudio Gedda si domanda perché Dragon si sia beccato "solo" 79%. Beh, la risposta è semplice. Come ha spiegato il buon Char nella recensione, il gioco della Virgin è ben lungi dall'essere quel capolavoro di programmazione che tutti si aspettavano. Sì, lo so che altrove ha rastrellato punteggi superiori al 90%, ma - ehi! - Super Console non è "altrove": i nostri recensori, prima di consigliare un prodotto mediocre ci pensano due, tremila volte. Interviene nel dibattito (a sua insaputa, chiaramente) Guido Baratta, che approva l'inflessibilità di Super Console e si dichiara "inorridito" - testuali parole - di fronte ad alcuni punteggi assegnati - er - "altrove". Il dibattito è aperto. Chiudetelo, che fa corrente. Un certo SNES (ma che fantasia...) sostiene di aver svelato il mistero dei gelati Eldorado (vedi SC6) "caro Mbf, forse non hai vinto uno dei 1000

Mail Flash

Game Boy messi in palio con i mottarelli di Super Mario perché erano 500". Sagace, il ragazzo... Uffa, non si può neanche scatenare una bella diatriba in pace, di questi tempi... Vabbé, dammi tempo un mese e tirerò fuori qualcosa di più difficile, puoi starne certo. Danilo Day reclama a gran voce Luca Maggolini ("Vorrei che ti facessi sentire sulle pagine di Super Console", scrive nella sua bella letterina - ma cos'è questa, una rubrica di appuntamenti?). Ehi, fermi tutti! Sbaglio o proprio su questo numero c'è una nuova missiva del buon Maggio? Quando si parla del diavolo...

The Chaos Man, una giovane promessa, mi ha beccato in castagna, segnalando una preview - effettivamente un po' troppo enfatica - di Fist of The North Star 6 per SNES, compilata dal sottoscritto per un'altra testata. E' un orrore, è stampata. Sì, non c'è dubbio: è un Orrore di Stampa, per la gioia di Serena Grandi e piccini. Ho imparato la lezione, fratello: mai fidarsi della Toei e tantomeno delle riviste giapponesi. Rinnovo l'invito a boicottare tutti i videogiochi ispirati a Ken il Guerriero, per protesta. Non vi perdetevi nulla, ve lo assicuro. A proposito di Orrore di Stampa, Michele Maggini e Binanti Alberto (Macerata) hanno trovato una bella chicca. Secondo alcuni nostri colleghi, Zelda III è un ottimo picchiaduro. E io che pensavo che fosse uno spara-e-fuggi. Non si finisce mai di imparare. Quel mito di Simone Avanzi è tornato a colpire. La sua ultima lettera è incentrata sulla pirateria consolistica, ma la lunghezza stratosferica e gli espliciti insulti rivolti alla concorrenza ne hanno compromesso la pubblicazione. Fatti risentire, ma cerca di essere più sintetico (e soprattutto vacci piano con certi - er- "apprezzamenti"...).

A proposito di lettere chilometriche, un certo Mauroder Luca ha scritto un vero e proprio trattato su Mega & Super, non risparmiando qualche critica e un paio di polemiche. Grazie per i suggerimenti: ne terremo conto. Ti invito a farti risentire su queste pagine, ma con qualcosa di più breve... Edoardo Zubler, un lettore

cente. La legge del mercato, si sa, è l'unica che conta, anche se il fanatismo dei videogiocatori per Street Fighter 2 per me ha del soprannaturale. Tuttavia, ho come l'impressione - sottolineo impressione: mentre scrivo non sono ancora disponibili i dati di vendita di SSF2 - che, per una serie di motivi (tra cui Mortal Kombat II, la saturazione del mercato dei picchiaduro e la carenza di innovazioni sostanziali dei vari pseudo-sequels), il grande pubblico si stia disamorando dell'interminabile saga capcomiana. Non a caso, la software house giapponese sta cercando di diversificare la propria offerta, e dopo aver partorito una serie di pacchi clamorosi (King of Dragons, Knights of The Round, Eye of The Beholder, Megaman Soccer, Musclicle Bomber, Wizardry V...) sembra aver recuperato le sue radici con titoli come Demon's Crest e The Great Circus Adventure. Si parla anche di un nuovo Bionic Commando per SNES e io continuo a sperare in un Ghouls N' Ghosts 2. Caro

Gianluca: se gli update del Picchiaduro ti opprimono, smettila di comprarli, nessuno ti obbliga

a farlo. Finché la gente continuerà a comprarli, puoi stare certo che la Capcom li produrrà. Se proprio non riesci a resistere alla tentazione (si sa, la carne è debole), ti consiglio di vendere le cartucce "vecchie" per raggranellare un po' di dindi per le nuove. Il mercato dell'usato c'è: sfruttalo. Per quanto riguarda i futuri episodi di Street Fighter II, posso solo dirti che la voce relativa a Super Street Fighter 2 Turbo per SNES continua a circolare, nell'ambiente (è stato ufficialmente annunciato per 3DO, se ti interessa), ma allo stesso tempo si parla sempre più insistentemente dell'uscita del terzo episodio. Checka le news se vuoi saperne di più...



Cosa ci fa Sonic su Super? Non voglio più vedere queste cose!!! E la coppa del mondo appena persa? Aaaggghh! Scherzavo, fratello, bel disegno! (disegno di Giovanni Plasmati - MT)



Ed è di nuovo Felix Angelini! Ancora con Dragonball Z? E allora!



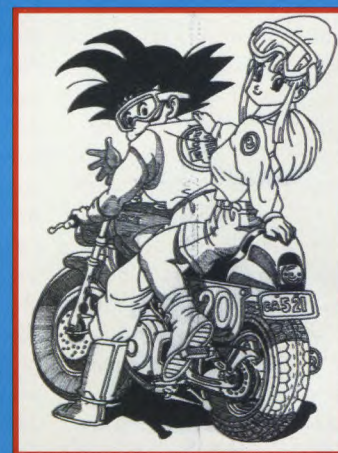
I Cavalieri dello Zodiaco non sono un cartone molto convertito nel mondo dei videogiochi, eh? Provvedere! Provvedere! (disegno di Amedeo 94)



Eh si ci mancava tanto una bionda in SF2! (disegno di Vito 94)

MA QUANTO MI COSTI?

Caro Matteo, ti scrivo dopo aver letto lo speciale sul CES di Chicago (erano anni che non leggevo un articolo così intripante!) sul numero 7 di Super Console per sollevare alcuni dubbi sulle affermazioni della Nintendo. La Nintendo vuole mettere in commercio una console a 64-bit a 250 dollari, giusto? Ok, secondo me è impossibile. O meglio, può fare come l'Atari, cioè spacciare la versione console del-



Felix Angelini parte 2! Ed è sempre Dragonball! Ma vieni!

SUPER & REPUS

Torna a furor di popolo l'angolo che fa tendenza, il termometro dei trend, lo spazio che vi dice what's hot and what's not. In parole povere, SUPER & REPUS!

Super

Anni '80
Ray Cokes
Grafica Poligonale
The Freddo al Limone
Ultra 64
X-Files
Konami

Repus

Anni '70
Red Ronnie
Full Motion Video
Fake Latte-&-Menta
Ultraman
Nightmare Café
Namco

(si ringrazia Ottavio "Ken" Di Schiena e una caterva di altri lettori)

l'Atari STE per un 64-bit. Certo, c'è l'alleanza con la Silicon Graphics, ma questo, anziché fugare i miei dubbi li accresce: come può la Nintendo vendere a pochi dollari delle macchine

SPECIALE ORRORI DI STAMPA

Ehilà, MBF ho appena finito di sfogliare "La Stampa", il quotidiano torinese che quotidianamente entra in casa mia. La mia attenzione è stata catturata dall'articolo "Videogames vietati ai minori", sottotitolato, "Codice dei produttori sui giochi. Nel Mirino la violenza e il sesso."

Bene, cosa scopro leggendo l'articolo? Beh, che Super Street Fighter 2 è un gioco in cui compaiono i "guerrieri della notte", che esiste "Dirtua Racing", che i protagonisti di Fatal Fury 2 sono dei "bulletti di periferia".

Allora, purtroppo, devo farvi delle critiche:

- 1) Perché non avete avvisato i lettori dell'uscita di "Dirtua Racing"?
- 2) Perché non ci avete riferito dei "guerrieri della notte" in SSF2?
- 3) E ancora, dove sono le notizie riguardanti i teppisti di Fatal Fury 2?

Il mio parere sulla vostra rivista è ora molto cambiato... in negativo! Come avete potuto tralasciare simili notizie? Vabbé, proseguiamo con la lettera. Proseguo nella lettura dell'articolo e scopro che io e tutti i teen-agers amiamo sangue e violenza, tanto da affermare che "sangue e morte non ci impressionano. Siamo in un mondo violento, tutti moriamo."

Io invece direi: "siamo in un mondo violento, per questo ci divertiamo

mo ad applicare le mosse di Mortal Kombat sui giornalisti inconvienienti."

Come dice Cattivik: "E' meglio tacere e passare per fess che parlare come un fess..."

Tanti saluti e continuate così.

Denis Baldareschi
Torino

Grazie per la segnalazione, Denis (ma anche Manuel Madeddu di Diano Marina), qui in reda ci siamo fatti quattro risate. L'articolaista descrive Super Metroid, come un gioco che ha per "protagonista una banda di mostri", ma la vera chicca sono le deliranti considerazioni su Mortal Kombat (Luca Neri non è più solo). Sentite un po' qui: "Un gioco (MK, ndt) in cui teste mozzate si accompagnano a corpi smembrati: gli sconfitti vengono impalati, stracciati, vaporizzati in una incompresibile carneficina virtuale". Prendete nota: "carneficina virtuale", impreziosirete i vostri temi scolastici. Sapete come la penso: occorre passare al contrattacco: inondate le redazioni dei quotidiani recidivi con letterone di protesta (civili, mi raccomando). Se proprio i giornalisti non possono fare a meno di parlare dei videogiochi, almeno si documentino sull'argomento. Chiediamo troppo? Non mi pare...

Mail Flash

La Nintendo comincia a fare effettivamente soldi, grazie ai giochi che essa stessa produce (o che produce no gli altri, dopo aver ottenuto la costosa licenza dalla stessa Nintendo. Il software, si sa, ha dei prezzi tutt'altro che convenienti, anche se è interessante osservare che le attuali cartucce da 8Mbit costano più o meno quanto quelle per Colecovision e Intellivision che contenevano pochi kappa. I giochi sono come la benzina per la macchina: senza è inutile, quindi siamo indirettamente costretti a comprarli... Morale: l'hardware deve costare poco, il software non necessariamente. La filosofia Nintendo è anche l'unica possibile. Se un sistema da gioco non viene lanciato ad un prezzo accessibile alla massa, non potrà mai diventare il leader del mercato, non potrà mai vendere milioni di pezzi in un anno e palle varie.

Non vedo motivo perché la Nintendo debba cambiare questa saggia politica. Se l'Ultra 64 venisse commercializzato ad un prezzo superiore ai 400-500 dollari - per quanto potente possa essere - non venderà mai tanto quanto il Super NES, tantomeno il NES. Per questo, quando nell'ottobre del '94 il 3DO è stato lanciato al prezzo di \$799, Yamachi ha sghignazzato per una buona mezz'ora. A quel prezzo, il 3DO non è più una macchina da gioco. E' un videoregistratore o qualcosa di simile... Se pensi ai profitti che la Nintendo può ricavare commercializzando una console così potente ad un prezzo così accessibile, vien quasi da dire che 250 dollari sono già fin troppi...

svizzero (tra parentesi - appunto - ho scoperto che abbiamo una caterva di lettori svizzeri), contesta alcune frecciate del sottoscritto alla psicologia intesa come disciplina, nelle news di qualche numero fa. Chiedo venia, in effetti Super Console non è lo spazio più adatto per metterne in discussione il grado di scientificità, tuttavia resto fedele agli insegnamenti di Popper (ovvero: se la psicologia è scienza, allora lo è anche l'astrologia). Fatti sentire, così magari proseguiamo il dibattito in separata sede. Fabio Zanella: come abbiamo chiarito sul primo numero di Super Console, la Futura Publishing possiede interamente i diritti di Nintendo Magazine System, quindi accusarci di plagio non sta proprio in piedi. Di NMS sfruttiamo solo il materiale che riteniamo interessante, mentre il resto (tra cui la maggior parte delle recensioni, le classifiche, alcuni speciali, parte dei trucchi, ovviamente la posta, etc.) è tutta farina del nostro sacco. Tra l'altro, anche le riviste che tu definisci "italiane al 100%" sono al contrario parzialmente realizzate con materiale estero-filo, tra cui Game Power. Non ci trovo nulla di negativo, anzi... Giovanni Franzì di Catanzaro: quando leggerai queste righe, i problemi relativi al tuo abbonamento dovrebbero essere stati risolti. Concludiamo con Gian Paolo Parlanti, (via Pietro Mascagni, 80 - 51016 Montecatini Terme), che ci ha spedito il numero 3 di una bellissima fanzine, intitolata Realtà Virtuale. Nonostante il titolo, la zine tratta prevalentemente di anime e manga, ma c'è anche uno spazio dedicato alle recensioni dei videogames (a proposito, non potevate scegliere un titolo diverso per codesta rubrica?). Gli articoli sono veramente interessanti e l'impostazione grafica è chiara e leggibile. ...Argh! Lo spazio è finito, e con mio sommo rammarico, non sono riuscito nemmeno a dimezzare la montagna di lettere di cui sopra. Come se non bastasse, il postino ha appena recapitato altra posta... Mi sa tanto che la Supposta Flash diventerà un appuntamento mensile... Ci si vede, raga!

che costano centinaia di milioni? La Sega ha presentato Saturn e Mega 32 (so tutto in proposito perché non mi perdo gli speciali di Mega Console), nonché le liste ufficiali dei giochi, invece la Nintendo a parte Killer Instinct e Cruis'N USA nicchia. In più c'è la vaccata del Super Game Boy (stiamo raschiando il fondo del barile, eh?). Bah... Insomma, l'Ultra 64 sarà la macchina da gioco definitiva, oppure semplicemente "un'altra console"? In quest'ultimo caso, mi comprerò un Saturn (non sarei comunque capace di aspettare un altro anno).

Illuminami tu, MBF.
Un saluto a tutta la redazione da

Alessandro Tadini
Piacenza

A parte il prezzo, non vi è molto altro di "definitivo" dell'Ultra 64: "concretamente" si sono visti solo i demo di Killer Instinct e Cruis'N USA, una caterva di immagini realizzate con piattaforme Indigo e Onyx e il logo argentato della console: mi sembra d'altronde un po' presto per reclamare le liste ufficiali dei giochi previsti: non dimentichiamo che la nuova console uscirà solo tra un anno. Comunque la Nintendo non perde occasione per ribadire il price-tag di 250 dollari e nonostante la

mia sana diffidenza, non mi sembra così irrealistico, non fosse altro che per due motivi strettamente correlati: la filosofia della grande "N" e la legge del mercato. La Nintendo non è diventata una società multimiliardaria grazie agli introiti sulle vendite dell'hardware, ma del software. Le console (NES, SNES, GB) sono sempre state lanciate ad un prezzo molto competitivo, per incoraggiarne l'acquisto. Tutti possono comprarsi un Super NES, oggi, anche il bambino che non lavora e riceve solo manette settimanali: negli States, la console costa solo 89 dollari (circa 140 mila lire), ma è possibile trovarla anche a meno. Una volta costituita una base d'utenza,



SPECIALE ECTS AUTUMN 94



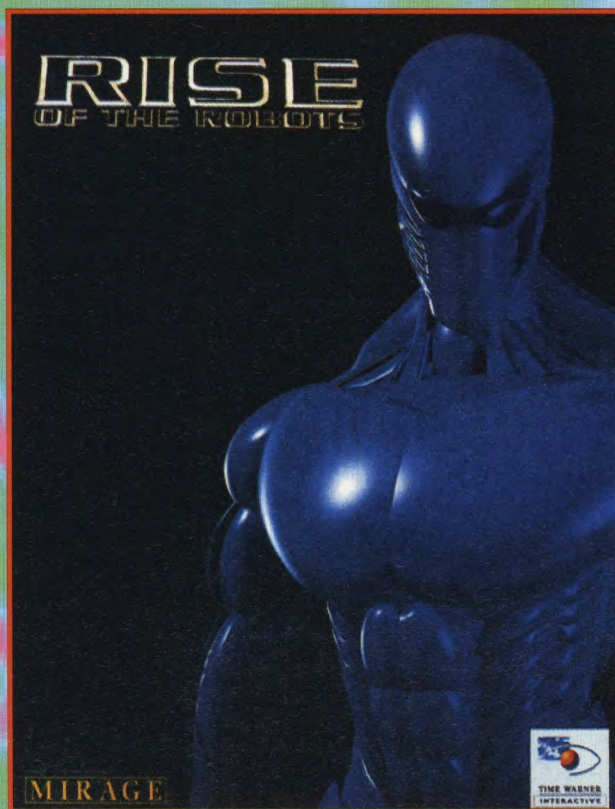
Vi parla Giuliano Ferrara da Radio Londra: ecco a voi tutte le novità e i pacchi tirati dalle software house nel freddo (e caldo: si passava dalla canicola incandescente al gelo protonico) Settembre della capitale inglese... o britannica... o del Regno Unito, boh! A proposito, scherzavo: sì, qualche delusione c'è stata (per esempio SOLO alla Nintendo UK), ma qualcosa di esaltante si è visto lo stesso. Quello che leggete di seguito è solo un assaggio, vi aspetta più avanti tutta una serie di preview dettagliate sui giochi più sughosi del prossimo futuro, firmate dall'unica redazione di Super Console disponibile!

Insomma 'sto Bubsy 2 arriva o non arriva? Arriva, arriva, però a dicembre con tanto di cinque mondi e trenta livelli, la possibilità di passare da un livello all'altro tramite warp e possibilità di giocare in due. Lo stile è

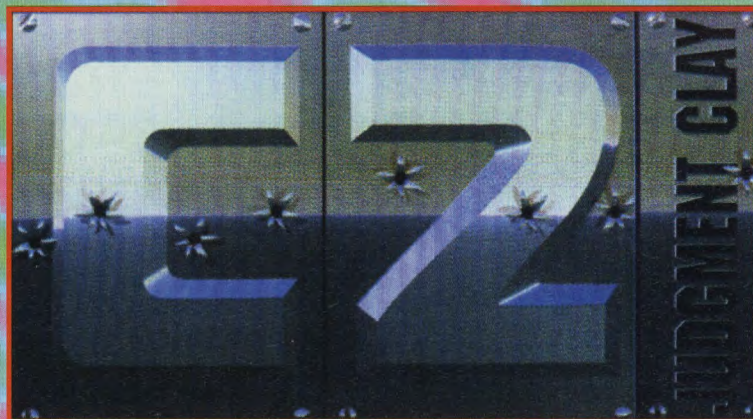
sempre quello del primo... Nel frattempo ancora dalla Accolade, un picchiaduro alternativo potrebbe essere Ballz, praticamente Street Fighter 2 solo che non c'entra niente: al posto degli sprite ci sono delle palline che compongono delle figure semi-umane. Mah... Intanto la Activision presentava uno dei più bei giochi della ferie: trattasi nientemeno che della nuova edizione di Pitfall! Ma per questo vi rimando alla preview totale a pag. 21. La Domark all'improvviso scopriva il Super

za simile al primo, comunque... E' tempo di SFX! Il superchip di mamma Nintendo è stato sfruttato dalla Elite per

fare il suo bel gioco di macchine in 3D: sì, in effetti in Powerslide la macchina principale è anche abbastanza dettagliata, ma il resto è piuttosto desolante, quanto a fluidità grafica. Alla Gametek si poteva ammirare il nuovo platform ispirato al mitico orso Yogi, con grafica molto simpatica, e purtroppo anche Full Throttle Racing, un orrido gioco di moto con grafica orrida. Tutto il contrario di Clayfighter 2 - Judgment Clay della Interplay, una cartuccia da 24 Mbit, con il doppio delle animazioni della precedente e un nugolo di nuovi personaggi tra cui Banana Man e Octo la piovra



Nintendo e presentava un gioco di calcio, senza ancora nome, con la stessa inquadratura di Fifa Soccer ma con rotazione in Modo 7 incorporata: sapete che non sembrava niente male? A proposito, cosa fareste se vi dicessimo che allo stand della Electronic Arts abbiamo visto Fifa Soccer 95? Non male, eh? Mah, noi abbiamo l'impressione che sia abbastan-



Akira (T-HQ)

NEWS NETWORK



Clayfighter 2 (INTERPLAY)



Clayfighter 2 (INTERPLAY)

rossa. Risate ovviamente incorporate. Già che ci siamo, parliamo di **Blackhawk**: trattasi di genere fantasy-cyber con parti-

colare attenzione per le animazioni del protagonista; direi quasi che cerca di competere con un **Flashback** o con un gioco della Disney a scelta (e magari anche con **Pitfall**). Un po' meno azione e più esplorazione invece in **Lord of the Rings**, gioco di ruolo isometrico ispirato ovviamente al Signore degli Anelli. Una capatina alla Konami è stata l'occasione per dare uno sguardo al nuovo **Batman Animated Series**, già prelevato due numeri fa su Super Console: direi che le cose procedono veramente. Aaaagggghh! Nessuna traccia di **Parodius 2**! Ma ne sapremo ben presto qual-



Lion King (DISNEY)



Lion King (DISNEY)

cosa... Alla **Mirage** abbiamo invece buttato un occhio sulla

versione semidefinitiva di **Rise of the Robots** che come abbiamo già ampiamente spiegato in altri speciali vi vede combattere, in qualità di robot, contro altri robot di ogni foggia e dimensione. Ribadiamo che le animazioni sono notevoli e anche come giocabilità non sembrava: rimandiamo il giudizio definitivo a un più attento esame (che non ho capito cosa vuol dire ma va bene così). A proposito! La Nintendo! Hmm... qui casca l'asino, e da almeno 2500 metri! Alla fiera di Londra hanno pensato bene di non presentare nulla di **Donkey Kong Country**, fortuna che i nostri potenti mezzi ci hanno consentito di preparare una superpreview del gioco più atteso della storia! Spupazzatevelo a pag. 38 con tanto di intervista alla Rare, ovvero i creatori di questa incredibile cartuccia. Per il resto, clamorosamente nulla di



flycom s.r.l.

Orario: dalle 14 alle 19.30

Mega Drive

Vendita per corrispondenza
Tel. 039 - 6082088

Tutti i prezzi sono iva compresa

Game Gear

CONSOLE MD.2+SONIC 2	£249.000
CONSOLE MD.2+GIOCO	£245.000
CONSOLE MD.2+2 JOIP.	£229.000
JOIPAD 6 TASTI	£29.000
JOISTIC 6 TASTI	£79.000

ADDAMS FAMILY	£. 49.000
ALADDIN	£. 69.000
ALISA DRAGON	£. 36.000
ANDRE AGASSI TENNIS	£. 39.000
ANOTHER WORLD	£. 46.000
ART OF FIGHTING	£. 79.000
BATMAN RETURNS	£. 46.000
BLADES VENEGANCE	£. 46.000
CHAKAN	£. 39.000
CLIFF HANGER	£. 46.000
COMBAT CARS	£. 85.000
COSMIC SPACEHEAD	£. 40.000
D.J. BOY	£. 36.000
DAVID ROBINSON BASKET	£. 46.000
ECCO THE DOLPHINE 2	Telefonale
F.1 MARIO ANDRETTI	£. 99.000
FIFA SOCCER	£. 89.000
FLINTSTONE	£. 39.000
GHOULS & GHOST	£. 39.000
GLOBAL GLADIATORS	£. 46.000
GUNSTAR HEROES	£. 69.000
HOOK	£. 46.000
INDIANA JONES	£. 46.000
JAMES BOND 007	£. 46.000
JUNGLE BOOK	Telefonale
KID CHAMALEON	£. 46.000
LHX ATTAC CHOPPER	£. 46.000
MAZIN WARS	£. 46.000
MORTAL KOMBAT 2	Telefonale
OUT RUNNERS	£. 89.000
RITORNO AL FUTURO 3	£. 39.000
SIMPSONS	£. 39.000
SPACE HARRIER 2	£. 36.000
SPLATTERHOUSE 2	£. 36.000
STRIDER	£. 36.000
SUPER HANG ON	£. 36.000
SUPER STREET FIGHTER	Telefonale
SUPERMAN	£. 46.000
T.M.N.T. TUERTLES	£. 69.000
TALESPIR	£. 39.000
TERMINATOR	£. 36.000
TERMINATOR 2	£. 46.000
TWO CRUDE DUDE	£. 39.000
WONDERBOY in M.W.	£. 39.000



PREZZI PAZZI!

MD*TAZMANIA	39.000	MD*EX-RANZA	46.000
MD*MICKEY&DONAL	59.000	MD*MAZING SAGA	46.000
MD*NBA JAM	69.000	MD*SONIC 3	79.000
MD*VIRTUA RACING	125.000	MD*S.MONACO GP2	39.000
MD*STREET FIGHT.2	86.000	MD*JUNGLE STRIK	69.000
MD*ROKET KNIGHT	49.000	MD*UNIVERS.SOLD	36.000
MD*STREET RAGE 3	86.000	MD*MORTAL KOMB	69.000
PREZZI *****	****	PREZZI *****	****
PAZZI..!!		PAZZI..!!	
GG*POPILS	32.000	MS*ANDRE AGASSI	29.000
GG*PAPERBOY	32.000	MS*STRIDER 2	34.000
GG*EV.HOL4F.BOX.	32.000	MS*GP-RIDERS	29.000

Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è
ORIGINALE. Offerte pazze anche per

GAME GEAR + 4 GIOCHI	£219.000
LENTE (2X200)	£. 29.000
MASTER GEAR SYSTEM CONV	£. 29.000
ALIMENTATORE	£. 18.000
GAME GEAR + GIOCO	£185.000

ALIEN SYNDROME	£. 36.000
AXE BATTLER	£. 36.000
DEVILISH	£. 36.000
DRACULA	£. 39.000
MASTER OF DARKNESS	£. 36.000
MORTAL KOMBAT	£. 46.000
MORTAL KOMBAT 2	Telefona
NBA JAM	£. 46.000

GIOCHI MASTER SYSTEM	ITALIANI
ALTERED THE BEST	£. 29.000
BASKETBALL NIGHTMARE	£. 32.500
BATMAN RETURNS	£. 37.000
CALIFORNIA GAMES 2	£. 37.000
CHASE HQ.	£. 29.000
CHUCK ROCK	£. 37.000
FLASH	£. 37.000
GHOULS & GHOST	£. 29.000
GOLDEN AXE	£. 29.000
INDIANA JONES	£. 37.000
JAMES BOND 007	£. 37.000
MERC	£. 45.000
MOONWALKER	£. 32.500
OTTIFANT	£. 32.500
OUTRUN EUROPA	£. 32.500
PACMANIA	£. 32.500
PIT-FIGHTER	£. 37.000
PREDATOR 2	£. 37.000
PRINCE OF PERSIA	£. 37.000
RENEGADE	£. 37.000
RITORNO AL FUTURO 3	£. 37.000
RUNNING BBATTLE	£. 24.500
SHADOW DANCER	£. 32.500
SHINOBY	£. 32.500
SIMPSONS	£. 37.000
SONIC	£. 37.000
SPIDERMAN	£. 32.500
SUPER MONACO GP.2	£. 37.000
SUPER TENNIS	£. 24.500
SUPERMAN	£. 37.000
TERMINATOR	£. 37.000
WIMBLEDON	£. 29.000
WONDER BOY in m.w.	£. 32.500
WORLD CUP ITALIA	£. 29.000



particolare allo stand Nintendo UK! Belline le cose viste alla T-HQ: in particolare un giochino motociclistico non ancora battezzato con chip SFX. Fluidità e giocabile, almeno così ci è sembrato. Nel frattempo la casa si è beccata i diritti di **The Mask**, il nuovo sballosissimo film con Jim Carry (trama obsoleta, effetti speciali galattici), tradotto in un gioco d'azione a scorrimento, di **Akira**, che però non sembra straordinario per quanto la varietà di stili di gioco faccia ben sperare, e di **SeaQuest**, serie ideata da Steven Spielberg che in America è stata un mezzo flop: sembra pro-



Rise of the robots (MIRAGE)



Rise of the robots (MIRAGE)



Mask (T-HQ)



Mask (T-HQ)

livello d'animazione ovviamente strepitoso. Per quel che ci riguarda, è sin troppo teneroso anche se bisogna ammettere che come realizzazione è notevole. Ma per fortuna c'era anche **Gargoyles!** La nuova serie animata della Disney, con videogioco già in cantiere, è un cambiamento di rotta totale per la più famosa casa di cartoni animati della storia: tetro com'è, vede come protagonisti dei terribili Gargoyles, cioè statue che di notte prendono vita e scorrazzano per i tetti di una cupa città. A vederlo ricorda Akira! E intanto Dino Dini colpisce ancora! Un'ultima menzione va a **Cannon Fodder**, programmato dalla mitica Sensible Software: il gioco vi vede alla guida di un pugno di microscopici soldati impegnati a sterminare tutto ciò che gli si pa-

treoceano. La struttura di gioco è quella classica dei giochi Disney: piattaforme, azione e un

GARGOYLES

mettente, anche perché realizzato dalla Sculptured Software. Ultimo titolo per il Gameboy: **Sports Illustrated Golf Classic**, simulazione di golf ab-

bastanza complessa e divertente. E udite udite: sempre la T-HQ si è occupata delle conversioni di **John Madden 95** e di **Fifa International Soccer** per il Gameboy: niente male, eh? Progetti futuri: nientemeno che **Urban Strike** per Super Nes e Gameboy! Troppo divertente **Power Drive** della US Gold per Super Nes: si tratta di una simulazione di rally con macchinine microscopiche alla Micro Machines, con una giocabilità galattica esaltata da sterzate e controsterzate. In arrivo anche **Hurricanes**, di cui vi avevamo già parlato, che sembra un ennesimo clone di Soccer Kid della Elite: niente di così entusiasmante, crediamo. Grande attrazione alla Disney era ovviamente il nuovo **The Lion King**, dal film ("Il Re Leone" da noi) che ha già fatto sfracelli ol-



IMMAGIKA 1994

Si terrà dal 7 al 9 Ottobre a Napoli una grande manifestazione dedicata al Fantastico in tutte le sue forme, dalla realtà virtuale, ai videogiochi, ai libri, ai giochi di ruolo. Il nome è appunto Immagika 1994 ed è promossa dalla Associazione per la Diffusione e la Valorizzazione della Cultura del Fantastico... fiuu, un attimo di fiato. La rassegna si divide in tre sezioni: "Realtà Virtuale, la nuova frontiera", in cui si dibatterà della famigerata RV in tutti i suoi aspetti con prove dimostrative. Nella seconda sezione, "Rassegna Multimediale", si dibatterà del fantastico tramite l'uso delle più sofisticate apparecchiature multimediali. L'ultima sezione, "Fantasy, Fiction & Comic Fest" vedrà l'incontro tra gli operatori e il pubblico appassionato del Fantastico: sia autori che sceneggiatori di fantascienza presenteranno le loro opere. Tra le altre cose, verranno organizzate partite a otto giocatori collegati in rete a Doom, la Gig presenterà dei giochi per Super Nintendo, verrà presentato il nuovo Neo Geo CD, verranno proiettati film d'animazione di Street Fighter 2 e Fatal Fury 1 e 2



Lord of the rings



Lord of the rings

SUPERCONSOLE NEWS NETWORK



ULTRA 64 NEWS

Un paio di notizie interessanti sul successore del Super NES, atteso nei negozi per il settembre del 1995. La velocità del processore centrale della console a 64-bit della Nintendo sarà di circa 90/100 Mhz, addirittura superiore alla versione da bar, che sarà lanciata tra non molto (la prima generazione di Ultra 64 coin-op - **Cruis'N Usa** e **Killer Instinct** - sono basati sulla tecnologia a 32-bit della Bally Midway e hanno una velocità di circa 80 Mhz: è forse la prima volta nella storia dei videogiochi che le conversioni casalinghe saranno addirittura migliori

dell'originale). Un prototipo funzionante dell'Ultra 64 sarà finalmente presentato al grande pubblico durante il Consumer Electronic Interactive di Philadelphia, a maggio. E' stato inoltre confermata un'espansione di realtà virtuale e di un CD-ROM a quadrupla velocità, che potrebbero essere presentati a porte chiuse durante la fiera di Tokyo a metà novembre, il Famicom Space World '94... Non stiamo più nella pelle...



È questo che vedremo su Ultra 64? Wow!

Flash

WHAT'S NEXT?

L'Interplay ha acquistato i diritti per la versione videoludica del prossimo film di Steven Spielberg, **Casper**. Il film, ispirato ai cartoni animati del celebre fantasma, uscirà a metà del '95 e dovrebbe vantare degli effetti speciali apocalittici, visto che il budget per gli SFX è di ben 10 milioni di dollari!!! **Casper** uscirà solo per Ultra 64. La Konami sta lavorando a **Ganbare! Goemon 3**. Ebbene sì, conosciuto in occidente come **Legend of the Mystical Ninja**, **Ganbare Goemon** è un platform a scorrimento prevalentemente orizzontale che ha come protagonista un bambino ninja totalmente idiota di nome Sasuke. La Nintendo intende acquistare la Squaresoft? Al momento di andare in stampa, questa ci è giunta come una voce, tuttavia registriamo l'interesse da parte della grande "N" di sviluppare una serie di RPG in comune. Ah, già che ci siamo, vi ricordo che sul prossimo numero contiamo di presentarvi un'anteprima di **Secret of Mana 2**. La Konami si appresta a lanciare **Perfect Eleven**, una simulazione di calcio simile a **Super Sidekicks** per Neo Geo. L'unico inconveniente è che la versione inglese/americana sarà privata del commento parlato in giapponese che caratterizzava l'originale... Un vero peccato...

MARKET PLACE

Per questa pubblicità



Servizio Piccoli Annunci
Tel. 02-66981487 - 66981586



CD-ROM PER IL SUPER NES?

Sono ormai tre anni che se ne parla, ma questa volta sembra che dietro a tanto fumo, ci sia un succulento arrosto. Pare che un prototipo funzionante del CD-ROM per Super NES, basato su una tecnologia a 32-bit, sia pronto per la produzione in serie. Il cuore della periferica digitale dovrebbe essere costituito da un microprocessore a 32-bit R3000A RISC e da quello che rappresenta la terza generazione del chip SFX (SFX III). Il CD-ROM potrebbe essere presentato alla New Software Exhibition di Tokyo, il mese prossimo. Non è finita, perché la Nintendo dovrebbe anche rivelare al mondo il misterioso Nintendo Virtual Reality basato su un progetto originale del colosso del giocattolo Hasbro, una espansione di realtà virtuale per SNES e una sorta di clone nipponico del Newton della Apple. Sul fronte del software a Tokyo saranno presentati ufficialmente **StarWing 2** e un action game da 24 Mbit (**Super Mario World 2**, forse?). Un ampio servizio sui prossimi numeri di **Super Console**.

VIDEOGAMES BY NUMBERS

425,000

Le copie vendute ogni mese in USA di Electronic Gaming Monthly

600,000

I Super Game Boy venduti in Giappone in due settimane

6

Il danno, in milioni di dollari, causato dalla pirateria per console ogni anno

10

Milioni di dollari

investiti dalla Acclaim per la campagna pubblicitaria di MK2

10,000

Il numero di unità vendute in Europa del package contenente il Super NES e FIFA International Soccer fino ad oggi

fonti: CTW, Nintendo, Sega, EA

Console: SNES
Genere: SPORTIVO

Casa: ACCLAIM
Uscita: DICEMBRE

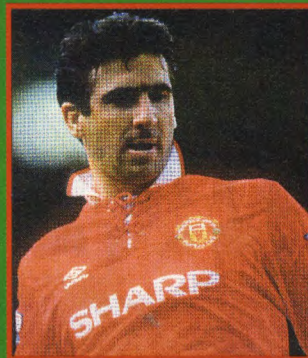
EBBENE SÌ!!! La Acclaim ha confermato di essere al lavoro sullo pseudo-sequel di **NBA Jam** per Super NES, la simulazione di basket two-on-two più giocabile e divertente della storia dei videogames. In questa seconda versione, attesa per Natale, sarà possibile scegliere tra tre giocatori, anziché solo due come nel gioco precedente. Tutti i team sono stati aggiornati, ed includono ora i campioni del calibro di Shaquille O'Neal, assenti nel precedente episodio... Una delle novità più sugose riguarda i personaggi segreti che sono stati inseriti: dai lottatori di **Mortal Kombat** (assenti nel primo gioco) a **Godzilla**, senza contare tutte le nuove schiacciate e tiri vari. Non preoccupatevi: non dovrete aspettare più di tanto prima di vedere qualcosa di più concreto, perché già sul prossimo numero saremo in grado di presentarvi in **ESCLUSIVA** tutti i segreti di **NBA Jam Tournament Edition**... Aaaggaande...



In **NBA Jam Tournament Edition** sarà possibile scegliere tra tre giocatori per squadra...

Console: SNES
Genere: SPORTIVO

Casa: OCEAN
Uscita: GENNAIO



Fans di **Fifa International Soccer** e di **Kick Off/Goal** prestate un po' di attenzione. La Ocean sta lavorando a **Manchester United Soccer** (titolo non definitivo), una simulazione dello sport più bello del mondo che dovrebbe incorporare sia la prospettiva e la struttura del celebre gioco della EA, sia quella di **Kick Off!** Ci sono tutte le premesse per qualcosa di strepitoso! Il gioco sarà disponibile a gennaio e non perdetevi i prossimi numeri di **Super Console** per un'anteprima estesa di quelle radicali!

Console: SNES
Genere: AZIONE

Casa: JVC
Uscita: NOVEMBRE/DICEMBRE

L'atteso terzo episodio interattivo della saga fantascientifica più spaziale della storia è finalmente terminato. Che cosa ha **Super Return of The Jedi** in più rispetto a **Super Star Wars** e **Super Empire Strikes Back**? Bella domanda. Beh, non moltissimo a dire il vero. La struttura del gioco (alternanza di sezioni a scorrimento orizzontale e altre realizzate con il collaudato Mode 7), è rimasta pressoché invariata, mentre i miglio-



Lo Jedi è tornato sul Super NES...

ramenti riguardano soprattutto la qualità della grafica e delle animazioni. Potrete trovare un'anteprima estesa di **Super Return of The Jedi** sul prossimo numero di **Super Console**; per ora accontentatevi di questa foto...

NEWS NETWORK

Console: SNES
Genere: SPORTIVO

Casa: MEDIA RINGS
Uscita: IMMINENTE

Amanti delle simulazioni di corsa, la celeberrima Media Rings (oh, beh...) ha appena ultimato **Zero 4 Champ RR**, la versione "deluxe" di una simulazione di corsa già uscita per Pc Engine Duo almeno un anno fa. Sfruttando le arcinote capacità del Mode 7, la Media Rings ha creato un giochillo da tenere d'occhio, non fosse altro perché incorpora la possibilità di giocare in quattro, previo acquisto dell'osannato multitap.



Console: SNES
Genere: SPORTIVO

Casa: MASIYA
Uscita: IMMINENTE



Potete perfino selezionare l'opzione per

Avete presente **Super Mario Kart**? Ebbene, **Rider's Spirits** non è altro che la versione su due ruote di quel gioco gaudente. Otto motociclisti beoti si sfidano su una serie di tracciati demenziali. E' possibile giocare in due o in quattro, partecipare al torneo o alla sfida contro il tempo... Come il videogioco

Nintendo, anche questa esilarante simulazione di corsa da 8Mbit include un chip DSP, che si occupa della gestione dei movimenti dei singoli corridori... Insomma, **Rider's Spirits** è come la manna dal cielo in una fase di mercato come questa, monopolizzata dai picchiaduro...

Console: SNES
Genere: SPORTIVO (?)

Casa: NCS
Uscita: IMMINENTE

In attesa di **Kirby's Tee Shot** della Nintendo, sollazziamoci un miccino con **O.B. Club**, una demenziale simulazione di golf con grafica isometrica... Avete visto **Schegge di Follia** (un capolavoro assoluto della cinematografia)? Beh, **O.B. Club** è la versione interattiva dello sport praticato dalle Heathers... Grafica molto simpatica e possibilità di

gioco per 1/2 giocatori... Dovrebbe già essere nei negozi, ma prima di acquistarlo, vi consigliamo di aspettare la nostra recensione, sul prossimo numero...

n mezzo alle rovine...



Gli scenari sono veramente

MEGABOY ROMA

VENDITA VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

DISPONIBILITÀ DI TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITÀ IN ANTEPRIMA ASSOLUTA.
PREZZI IMBATTIBILI E CONSEGNA A DOMICILIO IN 24 ORE!

ROMA, VIA F. PALASCIANO, 105 TEL. 06/58.20.14.57



SUPERCONSOLE NEWS NETWORK

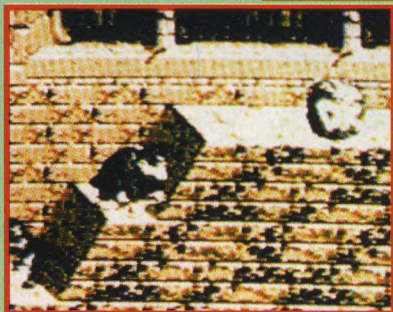
Console: GB/SGB
Genere: PLATFORM

Casa: NINTENDO
Uscita: NOVEMBRE

Come va il mondo, eh? Un eroe videoludico scompare dalle scene per anni e anni, e poi - traack! - ritorna dal nulla nel ruolo di protagonista di non uno, ma di tre videogiochi. Dopo **Donkey Kong** per GB e in attesa di **Donkey Kong Country** per SNES, mettete sulla lista



la qualità della foto non è il massimo, ma



dei giochi da farsi regalare per Natale anche **Donkey Kong Land**... Anteprima estesa sul prossimo numero di **Super Console**...

Console: SNES
Genere: AZIONE

Casa: SETA
Uscita: IMMINENT

Torniamo ancora una volta a dare un'occhiata a **Nosferatu**, l'atteso gioco della Seta che ha richiesto qualcosa come due anni di programmazione. A metà tra **Castlevania** e **Prince of Persia**, **Nosferatu** è un'avventura vampiresca che vanta le atmosfere e gli scenari gotici più belli mai visti in un videogioco. Nei panni dell'intrepido John Alfred dovrete attraversare sette livelli



Il look di Nosferatu è sicuramente



...ma resta ancora un'incognita sulla sua

infestati da vampiri, zombies e mostri d'ogni genere, prima di arrivare all'archetipico scontro finale con il signore del male, **Nosferatu**... Il punto di forza dell'ultima fatica della Seta sono le animazioni: per simulare i movimenti dello sprite principale sono stati realizzati oltre 350 frames... Recensione completa sul prossimo numero di **Super Console**!



DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

**Vendita all'ingrosso
riservata ai Rivenditori.
Disponibilità immediata
di oltre 5.000 articoli in
" PRONTA CONSEGNA "**

Contattaci, non rimarrai deluso...

TEL. 06/53.51.02 FAX 06/58.20.14.65 ROMA

NEW GAME



SUPER NINTENDO

ACT RAISER	L. 79.000	EARTH DEFENCE FORCE	L. 69.000	MORTAL KOMBAT	L. 89.000	STREETFIGHTER II	L. 79.000
AERO ACROBAT	L. 129.000	EXHAUST HEAT F1	L. 79.000	MARIO KART	L. 129.000	SUPER ALESTE	L. 89.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000	EQUINOX	L. 139.000	MORTAL KOMBAT II	L. 149.000	SUPER WIDGET	L. 139.000
ANOTHER WORLD	L. 79.000	FLASHBACK	L. 99.000	NIGEL MANSELL RACING	L. 119.000	STARWING	L. 69.000
ASTERIX	L. 89.000	F ZERO	L. 69.000	N.B.A. JAM	L. 129.000	STRIKER	L. 149.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000	FATAL FURY (USA)	L. 129.000	N.B.A. STAR CHALL	L. 69.000	SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 149.000	FINAL FIGHT (USA)	L. 79.000	NHL 94 HOCKEY	L. 139.000	SUPER OFF ROAD	L. 89.000
ALADDIN	L. 129.000	FINAL FIGHT 2	L. 89.000	N.F.L. FOOTBALL AMERICAN	L. 149.000	SUPER TENNIS	L. 79.000
ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 69.000	FIRST SAMURAI	L. 129.000	NR. NUTZ	L. 149.000	SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
AXELAY	L. 49.000	FIGHTING SPIRIT	L. 129.000	O6 (JAP)	L. 79.000	SUPER EMPIRE STRIKES BACK	L. 159.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000	FATAL FURY II (USA)	L. 149.000	PARODOUS	L. 79.000	SUPER SOCCER	L. 89.000
ALIEN REBELS	L. 69.000	FLINTSTONES	L. 149.000	PIRATES DARK WATER	L. 125.000	SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
ALIEN 3	L. 79.000	FLINTSTONES THE TREASURE	L. 139.000	PLOK (USA)	L. 89.000	SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 69.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000	PLOK	L. 119.000	SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
BATTELOADS IN	L. 89.000	GLI SBULLONATI	L. 119.000	POWER RANGER	L. 159.000	SPACE ACE	L. 149.000
BATTLEMANIA	L. 89.000	GODS	L. 69.000	PRINCE OF PERSIA	L. 89.000	SHADOW RUN	L. 149.000
BATTLE CLASH	L. 119.000	GSX II (JAP)	L. 79.000	PUFFI (ITA)	L. 139.000	STUNT RACER FX	L. 149.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000	GOOF TROOP (PIPP0)	L. 99.000	ROBOCOP 3	L. 79.000	SYLVANION (RPG)	L. 69.000
BULLS VS BLAZERS	L. 89.000	HARLEYS (USA)	L. 79.000	REN E STIMPY (USA)	L. 89.000	TAZMANIA	L. 89.000
BURBY THE BOBCAT	L. 79.000	INSPECTOR GADGET (USA)	L. 129.000	RPM RACING (USA)	L. 79.000	TINY TOONS	L. 79.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	L. 149.000	RIVAL TURF (USA)	L. 79.000	THE ROCKEETER (JAP)	L. 79.000
BEST OF THE BEST	L. 59.000	ISLAND (USA)	L. 79.000	ROAD RUNNER	L. 69.000	TENNIS ALICE (JAP)	L. 79.000
KARATE (USA)	L. 59.000	JURASSIC PARK	L. 99.000	RUN SABER	L. 79.000	TERMINATOR 2	L. 119.000
BIOMETAL	L. 109.000	KENDO RAGE (USA)	L. 149.000	R-TYPE (USA)	L. 79.000	THE BLUES BROTHERS	L. 99.000
BAZZOKA + GIOCHI	L. 69.000	KING ARTHUR WORLD (RPG)	L. 79.000	SECRET OF MANA	L. 179.000	THE SIMPSONS	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 99.000	K.O. GEORGE F. BOXING	L. 59.000	SECRETOR MANA 2 (Breat fire)	L. 179.000	TRODDLER (USA)	L. 129.000
BROWL BROTHER	L. 119.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000	SIM CITY	L. 89.000	THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000	LAST ACTION HERO	L. 99.000	SMART BALL (USA)	L. 79.000	TURN AND BURN (USA)	L. 149.000
CACOMA KNIGHT (JAP)	L. 79.000	LAWNMOWER MAN	L. 79.000	SPECTRE	L. 125.000	TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000
CASTELVANIA IV (USA)	L. 79.000	LETHAL ENFORCERS (USA)	L. 179.000	STAR TREK (USA)	L. 169.000	UN SQUADRON (USA)	L. 79.000
CHOPFLIFTER III	L. 119.000	LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000	STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000	USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
CONGO'S CAPER	L. 79.000	LEMMINGS	L. 89.000	STRIKE GUNNER	L. 79.000	VEEDIOTS (USA)	L. 89.000
CLAYFIGHTER	L. 129.000	LOST VIKINGS	L. 125.000	SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000	VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
CYBERNATOR	L. 79.000	MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000	SUPER BATTLETANK	L. 99.000	WORLD HEROES	L. 129.000
DEAD DANCE (Picchiaduro)	L. 69.000	MAGICAL QUEST	L. 149.000	SUPER BOMBERMAN	L. 79.000	WRESTLING	L. 69.000
DESERT FIGHTER	L. 129.000	MARIO WORLD	L. 89.000	SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000	WINTER OLYMPICS	L. 139.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita)	L. 159.000	MECHWARRIOR	L. 79.000	SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000	WIRCO	L. 79.000
DRACULA	L. 69.000	METAL MARINES (USA)	L. 149.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000	WORLD CUP USA '94	L. 129.000
DRAGON	L. 69.000	METAL QUEST LEGEND	L. 139.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000	XARDION (USA)	L. 79.000
DICK ENSPAIKE	L. 149.000	MUSYA (USA)	L. 79.000	SUPER METROID	L. 109.000	XEYU (JAP)	L. 79.000
PALLAVOLO (USA)	L. 149.000	MIAO (JAP)	L. 79.000	SUPER PINBALL	L. 99.000	YOUNG MERLIN	L. 139.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000	MARIO ALL STARS	L. 119.000	SUPER PUTTY	L. 133.000	ZELDA	L. 129.000
		MONKEY (JAP)	L. 79.000	SUPER PROBOTECTOR	L. 89.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
				SUPER STREETFIGHT. II (USA)	L. 159.000		

Nintendo

BARBIE	L. 69.000	CHIPN DALE	L. 120.000	LEMMINGS	L. 49.000	SMASH TV	L. 69.000
BATTELOADS DUBLE DRAGON	L. 79.000	CARTOON WORKSHOP	L. 109.000	LITTLE SAMSON	L. 49.000	STAR WARS	L. 49.000
BATMAN 1	L. 49.000	CASTELIAN	L. 79.000	MARIO & YOSHI	L. 89.000	STREET GANGS	L. 49.000
BATMAN RETURN THE JOKER	L. 49.000	DAY OF THUNDER (AUTO)	L. 49.000	MEGA MAN 3	L. 49.000	SUPER MARIO 3	L. 109.000
BATTELOADS	L. 107.000	DOUBLE DRAGON I	L. 49.000	NORTH & SOUTH	L. 89.000	SUP. SPIKE V.BALL (Pallavolo)	L. 49.000
BIG FOOT	L. 49.000	DOUBLE DRAGON III	L. 45.000	NEW YORK	L. 69.000	THE FLINTSTONES (BLU)	L. 69.000
BLASTER MASTER	L. 67.000	DRACULA	L. 49.000	NIGEL MANSELL	L. 109.000	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
BLUE SHADOW	L. 79.000	ELITE	L. 69.000	OPEL GOLF	L. 59.000	THE SIMPSONS	L. 129.000
BATTELOADS	L. 49.000	FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000	PAPER BOY	L. 49.000	TALE SPIN	L. 69.000
CASTELVANIA 2	L. 49.000	GARGOILES QUEST 2	L. 49.000	PRINCE OF PERSIA	L. 49.000	TOP GUN	L. 49.000
CASTELVANIA 3	L. 49.000	GHOST BUSTERS 2	L. 49.000	Pugsley Scavenger Hunt (Fam. Addams)	L. 89.000	WORLD WRESTLING	L. 49.000
CRACKOUT	L. 67.000	HOOK	L. 49.000	ROLAND	L. 79.000	WORLD WRESTLING	L. 109.000
		INDIANA JONES	L. 89.000	RAD RACER	L. 69.000	WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
		JIMMY CONNORS	L. 89.000	RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000	WWF STEEL CAGE	L. 49.000
		KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000	SIDE POCKET	L. 49.000	ZELDA II	L. 49.000

GAME BOY

ALL STAR CHALLENGE	L. 49.000	HOOK	L. 69.000	NIGEL MANSELL'S	L. 69.000	SUPER KICK OFF	L. 59.000
ALIEN 3	L. 59.000	ISLAND ADVENTURE	L. 54.000	POPEYE	L. 49.000	THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 69.000	INDY INDIANA JONES	L. 74.900	PANG	L. 66.000	TITUS	L. 49.000
BUGS BUNNY	L. 49.000	JIMMY CONNORS TENNIS	L. 74.900	PAPER BOY 2	L. 66.900	TINY TOON	L. 59.900
BIONIC	L. 59.000	JOE E MAC	L. 69.000	PIRAMIDS OF RA	L. 49.000	TIP OFF	L. 73.000
BATTELOADS IN RAGNAROK'S	L. 69.000	JOUNGLE BOOK	L. 79.000	POPOLOUS	L. 49.000	T2	L. 66.900
BATMAN	L. 49.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	POWER RANGER	L. 79.000	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
BARBIE	L. 54.000	KUNG FU	L. 49.000	PRINCE OF PERSIA	L. 59.000	TURTLES 2	L. 78.000
BLADES OF STEEL	L. 68.900	KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000	PUFFI	L. 69.000	TURTLES III	L. 69.000
BURGER TIME	L. 66.900	KIRBY'S PINBALL LAND	L. 69.000	RAGIN FIGHTER	L. 73.900	TESSERAEE	L. 69.000
BEST OF BEST	L. 39.000	LOONEY TUNES	L. 59.000	ROBIN HOOD	L. 39.000	TETRIS	L. 66.000
DARWING DUCK	L. 59.000	MARIO E YOSHI	L. 49.000	SPEEDY GONZALES	L. 54.000	TOP RANKING TENNIS	L. 66.000
DONKEY KONG	L. 69.000	METROID 2	L. 59.000	SUMO FIGHTER	L. 59.000	TRACK E FIELD	L. 69.000
DR. FRANKEN II	L. 69.000	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 79.000	SIDE POCKET	L. 59.000	TOP GUN	L. 39.000
DUCK TALES	L. 75.000	MICKEY MOUSE	L. 59.000	SPIDER MAN 3	L. 69.000	TURN AND BURN	L. 49.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 69.000	MERCENARI FORCE	L. 49.000	SNOOPY'S	L. 54.000	UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
FIDGET	L. 79.000	MEGA MAN IV	L. 77.900	SUPER JAMES POND 3	L. 73.000	WERE BACK	L. 49.000
GARFIELD	L. 49.000	MISTIC QUEST	L. 75.000	SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000	WORLD CUP USA '94	L. 79.000
GAUNTLED II	L. 66.900	MORTAL KOMBAT II	L. 69.000	SPOT	L. 66.900	ZELDA	L. 69.000
		MARIO LAND 3	L. 73.000	SPY VS SPY	L. 51.900	ZELDA LINKS	L. 74.000
		MISSILE COMAND	L. 79.000	SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000		
		NBA ACTION	L. 79.000	SBULLONATI	L. 49.000		

3DO

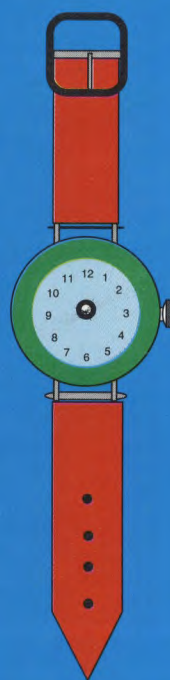
DRAGON'S CAIR	L. 149.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 149.000
LEMMINGS	L. 149.000
MAD DOG MC.CREE	L. 139.000
OCEANS BELOW	L. 139.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 149.000
SEWER SHARK	L. 149.000
STELLAR 7 DRAXON'S	L. 149.000
REVENGE	L. 149.000
TWISTED	L. 139.000

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN	L. 79.000	MORPH	L. 79.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 79.000	NIGEL MANSELL'S	L. 79.000
DENNIS	L. 79.000	NICK FALDOS (GOLF)	L. 89.000
DISPOSABLE HERO	L. 79.000	PINBALL FANTASIES	L. 89.000
FIRE FORCE	L. 79.000	SPORTS FOOTBALL	L. 79.000
FLY HARDER	L. 79.000	SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 79.000	SEEK & DESTROY	L. 79.000
JAMES POND 2	L. 79.000	SLEEP WALKER	L. 79.000
LOTUS TRILOGY	L. 79.000	TROLLS	L. 79.000
MICROCOSM	L. 139.000	ZOOL	L. 79.000
MEANS ARENAS	L. 79.000		



BLUE'S JOURNEY	L. 169.000
BURNING FIGHT	L. 359.000
CYBER-LIP	L. 139.000
CROSSED SWORDS	L. 239.000
EIGHTMAN	L. 259.000
FATAL FURY 2	L. 389.000
JOY JOY KID	L. 139.000
LEAGUE BOWLING	L. 139.000
MUTATION NATION	L. 259.000
NINJA COMBAT	L. 159.000
WORLD HEROES	L. 159.000
SENGOKU 2	L. 159.000



**OFFERTISSIMA
SUPER MARIO
WATCH**

L. 49.000

**SUPER
GAME BOY
ITALIANO
L. 119.000**

**CONSOLE ACTION SET
NINTENDO 8 BIT + PISTOLA +
2 JOY STICK + 2 GIOCHI**

a sole L. 189.000

*Onari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19*

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854



Inclinarsi così di fronte alla morte? Non lo rifare mai più, Harry Jr!

Nel nuovo Pitfall tutte le azioni che compite sono animate in modo galattico!



PITFALL THE MAYAN



Fare il Bungee Jump? Ma se costa un casino!



Harry Jr poco prima di una craniata!



Ebbene sì! **PITFALL** è tornato, dopo 12 anni riappare il seguito di uno dei giochi più importanti della storia delle console. Chi, come noi della redazione, ha un'età compresa tra i 20 e i 25 anni ed è un appassionato di videogiochi, e quindi ha potuto assistere alla loro nascita e la loro evoluzione dalla fine degli anni 70 ai giorni nostri, sicuramente non ha bisogno che gli venga spiegato che tipo di gioco è **Pitfall**. A tutti quelli della nuova generazione che invece non hanno potuto acquistare l'Atari 2600 (che insieme all'Intellivision è stata una delle prime console di tutti i tempi), basti sapere che **Pitfall** è il primo vero platform per eccellenza ed uno dei più grandi successi dell'Activision, che ha reso immortale l'Atari VCS. Nel 1983, un anno dopo la sua prima edizione, l'Activision esce con **Pitfall II**, seguito ancora più massiccio del precedente e probabilmente il miglior gioco mai realizzato per il VCS. Dopo 4 anni, il mito di **Pitfall** si era ormai consolidato e vennero fatte versioni anche per computer (Commodore 64, Spectrum) e pure una versione arcade per le sale giochi. Alla fine di quegli anni esce poi **Super Pitfall**, la prima versione per l'appena nato NES. Da quel momento non si è saputo più nulla di **Pitfall** fino agli inizi di quest'estate quando l'Activision si preparava ad annunciare la strabiliante uscita di un nuovo eccezionale seguito!!! Ma andiamo ad indagare se è valsa la pena aspettare tutto questo tempo....



Ma è fantastico! In Pitfall potete anche strisciare per terra!



Atterrare su quegli spuntoni mi sembra veramente l'ideale!

PITFALL ADVENTURE



CASA PRODUTTRICE

ACTIVISION

GENERE

AZIONE

USCITA

NOVEMBRE

MA E' GALATTICOOO!!!!

Da quando siamo venuti in possesso della cartuccia (seppur non ancora definitiva) di **"Pitfall: the Mayan Adventure"** la redazione è praticamente rimasta incollata allo schermo, estasiata dalla bellezza di uno dei più bei platform di tutti i tempi, e più andavamo avanti nell'avventura più le nostre mascelle si avvicinavano al terreno e copiosi litri di bava invadevano i circuiti dei computers della redazione. A parte gli scherzi, l'Activision ha sicuramente saputo realizzare un seguito degno della sua fama. Innanzitutto la vastità del gioco è di netto superiore a tutti i precedenti **Pitfall** (compresa la mitica versione da bar); in **"The Mayan Adventure"** dobbiamo infatti affrontare ben 14 differenti scenari, ognuno dei quali nasconde ostacoli di ogni genere, strabilianti trabocchetti ed altri misteri tra i quali, udite udite, l'intera versione originale del 2600 completamente giocabile!!!



Uno non fa in tempo a girarsi che subito si becca un rapace incazzato!

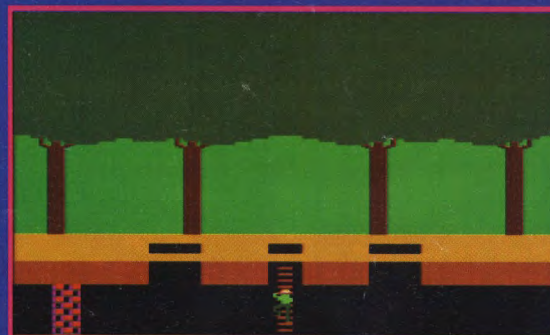
ANIMAZIONI DA HOLLYWOOD! TROPPO BELLO PER ESSERE VERO?

Sembra incredibile ma stavolta la Activision non ha badato a spese ed addirittura i migliori animatori Hollywoodiani sono stati chiamati a collaborare per realizzare quelle che, dovrebbero essere le più belle animazioni mai utilizzate per un platform su console: state pur sicuri che dopo aver fatto una due o tre partite sarete d'accordo con noi nel confermare il successo assoluto dell'operazione-Pitfall!. Non per niente questi animatori fanno parte dello staff della Kroyer Films, che ha recentemente vinto un premio per le migliori animazioni nel film: "Fern Gully". Il protagonista delle nostre avventure è Harry Junior, figlio di Harry - star dell'originale **Pitfall** - e già solo l'animazione di Harry Jr basta per dimostrare l'altissimo livello raggiunto dai programmatori. Naturalmente l'accurato studio dei movimenti del nostro eroe è fedelmente sincronizzato con effetti sonori di notevole livello e interessanti musiche d'atmosfera. Anche nel caso del sonoro, l'Activision ha voluto fare le cose in grande, chiamando al lavoro gli studi della Soundelux Media, autori di colonne sonore di film, tra i quali possiamo citare **"Cliffhanger"**, **"Mamma Ho Perso L'Aereo"** e **"Al Centro del Mirino"**. Beh, spero che nel leggere questa preview vi sia venuta un po' di acquolina in bocca e scommetto che non vedete l'ora di saperne di più su questo attesissimo gioco, ma non vi preoccupate che nel prossimo numero sarà già pronta una dettagliatissima recensione apposta per voi!



Ho letto tutti i fumetti di Asterix, non mi spaventi, so benissimo cosa devo fare in questi casi!

Entrare in un warp e che cosa vi beccate? Il Pitfall originale di dodici anni fa! Ngee Ngaaa... sono troppo commosso... Mammaaaaaa!!!!



STREET RACER



Altro che Astro Go-Go!

Cosa succede quando Super Mario Kart incontra Street Fighter 2, Road Rash e Powerdrift tutti in una volta? Salta fuori Street Racer, ma è chiaro! Dai creatori di Jimmy Connors Pro Tennis Tour, arriva il gioco più originale dell'anno. Super Console è lieta di presentarvelo in anteprima.

Street Racer dovrebbe finalmente mettere d'accordo i fans dei picchiaduro e i patiti delle simulazioni di corsa. No, per i maniaci degli sparatutto non c'è niente da fare. Almeno per ora.... Sviluppato dalla gaudiosa Vivid Image, Street Racer è un gioco di corsa che permette a 8 avversari di sfidarsi tra loro su una serie di circuiti mozzafiato. Ogni vettura vanta caratteristiche peculiari, implementabili grazie a power-up e bonus vari. I corridori, come in Road Rash, sono liberissimi di menare pestoni l'uno all'indirizzo dell'altro: vincere ad ogni costo è l'unica filosofia del gioco. Street Racer incorpora un numero abnorme di

opzioni: è possibile partecipare al campionato, ad un pestaggio collettivo tipo autoscontro (Rumble Mode), alla sfida testa-a-testa contro avversari umani, e ad una esilarante partita di calcio (vedi box)! Non solo: potete anche selezionare un super replay alla Virtua Racing che vi permette di cambiare l'inquadratura da una vettura all'altra e ruotare lo schermo per accrescere il grado di visibilità. Sensazionale! La cosa strabiliante a dir poco è che tutto questo non è stato ottenuto con chip SFX, e nemmeno con un più umile chip DSP come quello contenuto in giochi come Mario Kart o Pilotwings! In più, Street Racer è il primo gioco per Super NES ad incorporare un quadruplo split-screen per consentire a ben quattro giocatori umani di prendere parte all'azione! Miracoli del multitap... E non è nemmeno tutto: il gioco occupa semplicemente 8 Mbit e, di conseguenza, avrà un prezzo relativamente molto contenuto, soprattutto rispetto ai sopravvalutatissimi picchiaduro da 24 e 32 Mbit che rubano spazio prezioso sugli scaffali dei negozi. I programmatori hanno svolto un lavoro semplicemente eccezionale, almeno a giudicare dalla versione non definitiva che ci è pervenuta. Street Racer spinge le potenzialità del Mode 7 come nessun gioco prima. Insomma, le premesse per fare dell'ultima fatica della Vivid Image un vero capolavoro ci sono tutte. A questo punto non vi resta che aspettare il prossimo numero di Super Console per il verdetto finale!



Che sia arrivato dopo anni un degno rivale di F-Zero?



Lo so che non vedete differenze, ma questo è il modo Rumble in cui ci si prende a cufanate!



Doppio Wide Screen per Street Racer, er...

I piloti-lottatori di Street Racer posseggono caratteristiche, capacità e abilità diverse. Tipi come Biff, Sumo San e Suzulu sembrano appena usciti da un picchiaduro Capcom! Alcuni personaggi sono molto veloci, ma scarsi in combattimento; altri, viceversa, menano saccagne a tutto andare, ma posseggono vetture poco potenti...





DSP? No, grazie



SFX? No, grazie, sto cercando di smettere...

Prima della gara, i piloti possono dare un'occhiata al circuito, zoomando a piacimento per cogliere tutti i dettagli della pista. Ganzo, eh? Non è finita: a differenza di Super Mario Kart, potrete usufruire di eventuali scorciatoie: ogni scorrettezza è lecita pur di vincere. Edificante o cosa?



CASA PRODUTTRICE

UBISOFT

GENERE

AUTOMOBILISTICO

USCITA

NOVEMBRE



Ma è Honda! E ha un motore Honda!

CALCIO SUI MACCHERONI...

Street Racer non solo miscela il meglio di videogiochi come Super Mario Kart, Street Fighter 2, Powerdrift Out Run, Road Rash, Pong (P) e Virtua Racing, ma incorpora anche qualche elemento delle tante simulazioni di calcio che abbondano sul mercato. Non è uno scherzo: il gioco della Ubisoft include anche un **Soccer Mode** assolutamente d'occasione! Potrete infatti cercare di emulare il buon Roby Baggio inseguendo un'enorme sfera con il vostro catorcio. Giuro, il **Soccer Mode** include tre campi differenti, possibilità di selezionare il tempo di gioco e un sacco - ma proprio un sacco - di sano divertimento elettronico! Non abbiamo parole...



SFX2? Non mi fate inc... Ho detto no!



L

a Sony ha deciso di celebrare il 65° compleanno di Mickey Mouse (aka Topolino) con un platform atipico rispetto a tutta la precedente produzione videoludica che ha avuto come

protagonista il sorcio creato da Walt Disney. Trattasi infatti di un gioco nel quale un Topolino moderno, attraverso il giocatore che lo

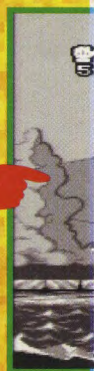
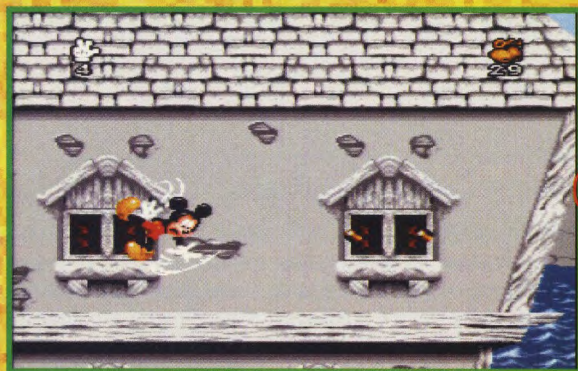
comanda, ripercorre tutte le tappe più significative della sua carriera cinematografica, dai film

in bianco e nero degli anni '20 e '30 a quelli a colori degli anni '40 e oltre. Ognuna di queste tappe costituisce uno stage (sette in totale) che il mitico roditore deve attraversare con lo scopo di raggiungere... se stesso. O meglio, il Topolino dell'epoca in cui fu girato il cartoon che fa da ambientazione allo stage del caso. Naturalmente il sorcio del 1928 (per fare un esempio) è graficamente diverso da quello sotto il controllo del giocatore: più rozzo, stilizzato, animato in maniera meno sofisticata. In poche parole: una forza! Nella tradizione dei platform che hanno avuto Topolino come protagonista, anche **Mickey Mania** vede il Mitico liquidare i nemici mediante un colpo di...ehm, natiche. Come di consueto non mancano oggetti da raccogliere e utilizzare: in questo caso, biglie colorate e pietre magiche. Gambadilegno, il suo

nemico più acerrimo, costituisce la spina dorsale di tutta l'ostilità "organica" distribuita nel gioco, ed è con lui che Topolino deve vedersela nei punti più cruciali del gioco, finale compreso. Più particolari sul gioco (e forse, già che ci siamo, una recensione completa) sul prossimo numero.

I RAGAZZI DI WALT

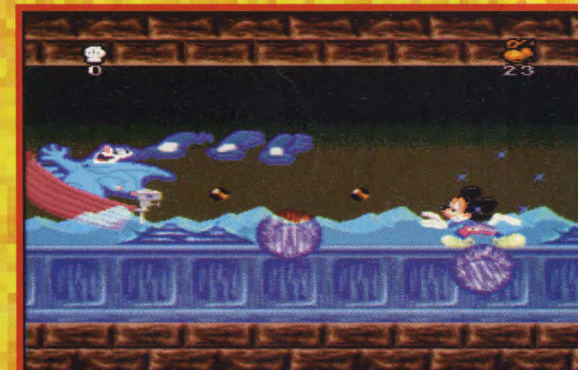
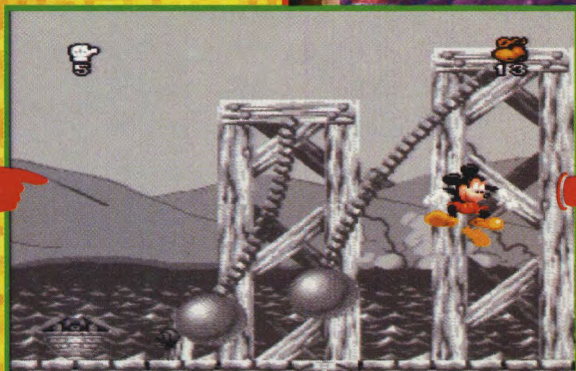
La massima aderenza del gioco alle atmosfere dei disegni animati di Walt Disney è stata assicurata dalla Sony dando agli stessi animatori della Disney il compito di curare la parte grafica del programma. Il fascino particolare dei cartoon prodotti dalla mitica compagnia è stato così preservato e quindi unito all'utilizzo delle più recenti tecniche di rendering per creare un realistico effetto tridimensionale.



MICKEY MANIA



KEY ANIA



FANTASMI DEL PASSATO

Finito accidentalmente negli archivi cinematografici della Disney, Topolino inizia un viaggio nel suo passato hollywoodiano. La prima pellicola da lui interpretata, **Steamboat Willy**, lo vede all'inseguimento della sua incarnazione dell'epoca. Benché il Topolino moderno si presenti in un glorioso Technicolor, il mondo per il quale va a zozzo è tutto in bianco e nero, in osservanza dell'anno in cui il summenzionato "short" fu girato: il 1928. Monocromatico è anche il filmetto in cui Topolino approda successivamente: **The Mad Doctor**, del 1933. Qui il nostro roditore, oltre a dare la caccia al suo vecchio se stesso, deve dissequestrare il suo cane, Pluto.



Comunque Paperino rimane il vero mito...



Un attentato contro Topolino? Non ci sono ancora state rivendicazioni! Si parla di Macchia Nera, di

MICKY MANIA

DREAM START

CASA PRODUTTRICE

SONY

GENERE

PLATFORM

DATA DI USCITA

NOVEMBRE



UN NEMICO IN GAMBA

L'ostacolo più grande che Topolino deve superare in **Mickey Mania** è costituito dalla sua nemesi tradizionale: Gambadilegno (o Pete, come lo chiamano negli States). Il vecchio Gamba appare in diversi punti del gioco, ma lo scontro più duro ha luogo nel finale del gioco. E' qui che tutti i Topolini del passato e del presente devono agire insieme per mantenere viva la Mickey Mania!



Spettro delle mie brame! Ah no, quello era Biancaneve, no ma forse era Fantasia, no fermo che fai... SDENG!



MAGICO MICKEY

In quella che è ormai diventata una tradizione nelle avventure videoludiche di Topolino, c'è una robusta dose di enigmi da risolvere in **Mickey Mania**. I fondali non stanno nel gioco soltanto per bellezza e infatti forniscono al sorcio qualunque cosa gli occorra per trovare i suoi "doppioni" del passato.



Topolino si allena: skate o surf?



ELECTRIC DREAM s.a.s.
IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
Via Pietro Micheli, 33 - 73100 Lecce
Tel. 0831/942352 - Fax 0831/315110
Tel. 0832/244465 - Fax 0832/247483
Cell. 0337/824752

MORTAL KOMBAT II

L. 84.000

**Snes + Scart
+ Joypad
+ S. Street Fighter II
+ S. Wild Card
+ Aliment. 220V**

L. 629.000

**Mega Drive Pal
+ Sonic 3
+ Joypad
+ Aliment. 220V
+ S. Magic Drive**

L. 539.000

GAME BOY:

Mortal Kombat II

L. 42.000

Super Street Fighter II

L. 99.000



L'elicottero non è in grado di oltrepassare il ponte della seconda



"Mi ricordo quella volta alla Casa Bianca quando stavo per atterrare e



L'hovercraft svela la sua potenza...



WARNING! LOW ARMOUR!



La mappa è un elemento indispensabile per orientarsi, conoscere i bersagli, osservare



Incoraggiata dal successo che la Electronic Arts ha riscosso con la versione per Mega-drive, la Gremlin si è finalmente decisa a portare anche sul Nintendo a 16-bit il sequel di quello che è stato (e sempre sarà) uno dei più grandi giochi di azione/strategia della storia videoludica: **Desert Strike**. Come se questa notizia non bastasse da sola a farci saltare dalla gioia, la Gremlin, a quanto pare, non si limiterà a convertire piattamente la versione per Megadrive, ma modificherà radicalmente la parte grafico/suona del programma in modo da sfruttare appieno le potenzialità della console Nintendo, conservando però la velocità e la struttura di gioco originali, sulle quali non c'è mai stato nulla da ridire. Il gioco offre 30 missioni differenti, per cui può dirsi veramente vasto. Le prime occhiate che gli abbiamo dato ci hanno dato l'impressione di un gioco molto simile alla sua controparte per Megadrive nonché altrettanto intriante. **Jungle Strike** dovrebbe vedere la luce già nel momento in cui leggete queste righe, ma se volete essere certi che valga la pena di acquistarlo, vi suggeriamo di pazientare un pochettino in attesa della recensione vera e propria. Ce la farete? Mmmh...

E' Permessooooo!?!?!?!?



I QUATTRO VEICOLI DELL'APOCALISSE

A differenza di **Desert Strike**, l'azione non ruota solamente intorno al tradizionale chopper. Inizialmente, il giocatore controllerà un elicottero Comanche, ma più avanti potrà mettere le proprie esperte (speriamo) mani su un bombardiere Stealth, un hovercraft da guerra e una motocicletta d'assalto, ognuno da usare in una fase particolare del gioco. Sarà dunque necessario armarsi di una pazienza superiore al solito per imparare a gestire con sicurezza i comandi delle varie macchine, ma una volta riusciti, potrete anche godere appieno delle loro particolari doti distruttive!



"Sì, direi un'architettura pre-ellenica, con richiami all'architettura romana: ok, tiriamo giù tutto..."



CASA PRODUTTRICE

GREMLIN

GENERE

AZIONE

DATA DI USCITA

IMMINENTE

JUNGLE STRIKE



La seconda missione vi permette di assumere il controllo di un hovercraft d'assalto; questo va usato per volare radente le isolette combattendo simultaneamente contro motoscafi e sommergibili.



Le torrette della contraerea ruotano molto lentamente, quindi avvicinatevi



Ma gli Ufo non ce li mettono mai nei giochi aerei?



Beh, per una gitarella al mare l'hovercraft fa sempre tendenza...

UNA GIUNGLA DI CO-PILOTI

Come nel suo predecessore, anche in **Jungle Strike** il giocatore deve scegliere un co-pilota. Cinque (uno in più rispetto alla versione SNES) sono gli elementi fra cui pescare quello che vi accompagnerà nelle vostre eroiche scorribande. Ognuno di essi vanta ovviamente capacità differenti; per fare un esempio, uno di essi potrebbe essere bravo a manovrare l'argano e sarebbe pertanto l'uomo giusto nel caso ci sia da tirare su qualcuno, mentre un altro potrebbe essere un mostro nell'uso della mitragliatrice. La scelta potrà quindi risultare difficile nelle prime fasi del gioco, ma più avanti non costituirà alcun problema poiché fra i summenzionati cinque si renderà disponibile un co-pilota esperto nell'uso dell'argano come in quello della mitragliatrice.





Sistematate la roccia di fronte all'arnese che vedete, saltate sopra di esso e - sprongiti! - la roccia viene catapultata verso una destinazione che solo Fred conosce... Vero che la conosci, Fred?

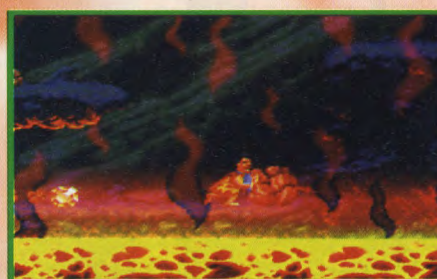


La maggior parte dei redattori di Super Console ha scoperto i cartoni animati un ventennio fa, su una delle due emittenti di stato esistenti all'epoca (eh sì, cari miei, di RAI 3, Canale 5, Rete 4 & Co. non c'era manco l'ombra... o un monoscopio), posteriormente (o anteriormente? Mmmhh...) a un programma del venerdì pomeriggio (per essere più esatti, all'ora di pranzo) che, se la memoria non ci inganna, si chiamava "Oggi le comiche". La maggior parte di chi ci legge, invece, li avrà scoperti molto probabilmente quest'anno, su RAI 1, seguendo (intenzionalmente o meno) la trasmissione "Solletico", nella quale erano proposti. Tutti, comunque, abbiamo cercato di cantare la sigla del cartoon ("Flintstones, meet the Flintstones, they're the modern stone age family...") per poi bloccarci perché non rammentavamo tutte le parole del testo (è già difficile ricordare il testo della versione italiana, figuriamoci quello della versione originale!), tutti abbiamo assistito all'imponente campagna pubblicitaria per il film prodotto da Steven Spielberg e infine tutti, probabilmente, abbiamo poi visto la pellicola (commento di Paolo sul film, da lui visto a luglio durante un breve soggiorno a Londra: "Belli gli effetti speciali, ma per il resto..."). Ed ora eccoci qua, lecca-lecca targato Flintstones in bocca, ad osservare le prime foto dell'imminente, inevitabile tie-in videoludico, che poi è, ovviamente, un platform! Sarà la solita pacottiglia commerciale o un autentico capolavoro? Beh, chiederlo a chi lo ha prodotto (Sony Imagesoft e Ocean) è inutile, perciò dovremo intuirlo basandoci sulle immagini e le informazioni finora pervenute. Intanto

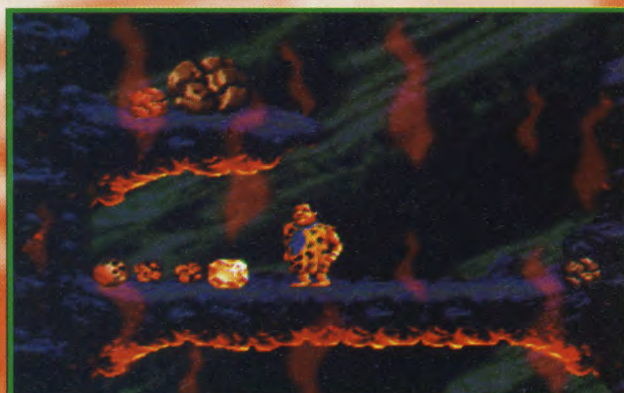
to occorre precisare che il gioco ripropone in forma digitalizzata ogni cosa del film... fuorché la trama. Esso infatti vede Fred saltare, tirare palle da bowling, arrampicarsi, risolvere enigmi e più in generale farsi strada lungo una Bedrock divisa in numerosi stage con piattaforme accluse. Di tutte queste cose, l'unica che Fred fa nel film è tirare palle di bowling, anche se radicalmente differente è il bersaglio: semplici birilli nel film, ostili creature viventi nel videogioco! Boia di un mondo...



Come si vede, Fred è capace di tutto pur di mettere le mani su una gigantesca ala di pterodattilo. Anvedi 'sto panzone...!



bersaglio: semplici birilli nel film, ostili creature viventi nel videogioco! Boia di un mondo...



Fred deve raggiungere le piattaforme più elevate prima che la lava gli bruci il sederino... ed ecco in che modo lo fa, fotogramma per fotogramma!

YABBA DABBA WOW!

La prima cosa del gioco che salta all'occhio è l'eccezionale qualità della grafica. Anziché riprodurre il disegno monodimensionale usato nella gloriosa serie animata da Hanna & Barbera, i programmatori hanno scelto di digitalizzare gli scenari e i personaggi così come si vedono nel film. I risultati li avete qui davanti agli occhi: ottimi, non c'è che dire. Come potete verificare a occhio nudo, lo sprite di Fred Flintstone è una perfetta miniaturizzazione digitale dell'attore John Goodman (già visto proprio in un film di Spielberg, *Always*, e nel più recente *Matinee*), che nel film interpreta appunto il ruolo di Fred. Tutto ciò non sorprende se si getta un'occhiata all'enorme mole di indicazioni scritte che i programmatori hanno dovuto rigidamente seguire durante la progettazione del gioco. Dio perdona, Hanna & Barbera no: figuriamoci Steven Spielberg!



Ecco la schermata che vedete quando le cose finiscono definitivamente male. Provacì ancora, Fred!



Non chiamatelo "nasone" o non vedrete nessuna delle splendide opzioni altrimenti a vostra disposizione.

QUELLA VECCHIA ROCCIA DI FRED

Fred Flintstone è il genere di persona che preferisce pensare con i pugni, così rimane alquanto interdetto quando gli si chiede di usare la sua intelligenza in particolari fasi del gioco. Il livello intitolato "The Fire Pit", per esempio, vede il nostro corpulento eroe spingere delle rocce lungo le sezioni piattafarmiche dello scenario. La cosa, contrariamente a quanto sembra, richiede un certo impiego di materia grigia, poiché alcune parti del paesaggio sono inaccessibili e rimangono tali anche usando le capacità salterine (peraltro un po' scarse) di Fred, per cui le rocce devono essere sistemate nella maniera corretta. Di uso altrettanto non facile sono le bizzarre catapulte da età della pietra che si trovano nel livello della Giungla: una volta attivate correttamente, esse innescano reazioni a catena di importanza capitale. Tutto questo è un po' troppo per quel troglodita di Fred!



CASA PRODUTTRICE

SONY/OCEAN

GENERE

PLATFORM

DATA DI USCITA

IMMINENTE

BOCCIATI IN PREISTORIA

Fred è di norma una frana in qualsiasi attività che richieda l'uso del cervello, ma nel Bowling a dieci birilli ci sa fare come nessun altro! Nel gioco, questo particolare talento del signor Flintstone viene impiegato per scopi offensivi, e con ottimi risultati. Tuttavia, le sacche preistoriche non sono capienti quanto quelle moderne, possono contenere soltanto tre bocce alla volta, quindi è consigliabile usare questi proiettili rocciosi con la dovuta cautela. Inoltre, come gli spettatori dei cartoni animati possono testimoniare, Fred fa un po' di scena prima di mollarlo il colpo, rimanendo vulnerabile agli attacchi del nemico. Uomo avvato

N

atale dista più o meno ancora due mesi, ma la EA è già pronta a darci delle ottime ragioni per dilapidare la tredicesima col sorriso sulle labbra. Ed eccoli qui, i potenziali moventi di sperpero pre-natalizio, in tutta la loro fotografica gloria!

DESERT & JUNGLE STRIKE



Non si tratta di una singola cartuccia come il titolo potrebbe suggerire, ma di due. **Desert Strike** e il suo sequel, **Jungle Strike**, verranno messi in circolazione alla fine dell'anno, dando finalmente anche ai possessori del "gibbi" l'opportunità di sfogare alla grande i propri istinti bellicosi senza causare danni all'ambiente. Sia l'uno che l'altro sono stati convertiti in maniera egregia, tanto da risultare perfette miniaturizzazioni delle versioni originali a 16-bit. Per quei pochi che non avessero mai sentito parlare tanto di **Desert** quanto di **Jungle Strike**, ambedue i titoli vedono il giocatore pilotare un elicottero militare in scenari esotici (il deserto arabo nel primo gioco, la giungla sudamericana nel secondo) con lo scopo di sventare i loschi piani di un dittatore con la fissa di conquistare il mondo. Che altro dire... ah sì: ambedue i giochi sono stati appositamente concepiti per supportare il Super Game Boy. Per ulteriori notizie in merito vi rimandiamo al prossimo numero; nel frattempo, date una lookata alle foto.

MACCHINA

GAME BOY

GENERE

SPARATUTTO



NBA '95



NBA '95 ha tutta l'aria di essere la più completa simulazione di pallacanestro mai realizzata, e con la sua struttura di gioco a là **FIFA International Soccer**, potrebbe benissimo risultare all'altezza delle aspettative. Visualizzato da una angolazione di 45 gradi, il gioco vanta animazioni di qualità superiore a quelle del suo predecessore, tutte le squadre della NBA (persino quelle più scarse!) e tutti i

nuovi assi del cesto come Shawn Kemp, Alonzo Mourning e... sì, anche Shaquille O'Neal (come dite? No, non ci è ancora pervenuto il cheat per giocare con Shaq in **NBA Jam**...). Se a tutto questo poi aggiungete un fottio di mosse speciali e la possibilità di giocare in cinque, beh... ci siamo capiti, vero? Altre info in proposito sul prossimo numero...

MACCHINA

SUPER NES

GENERE

SPORTIVO



MICHAEL JORDAN: CHAOS IN THE WINDY CITY

MACCHINA

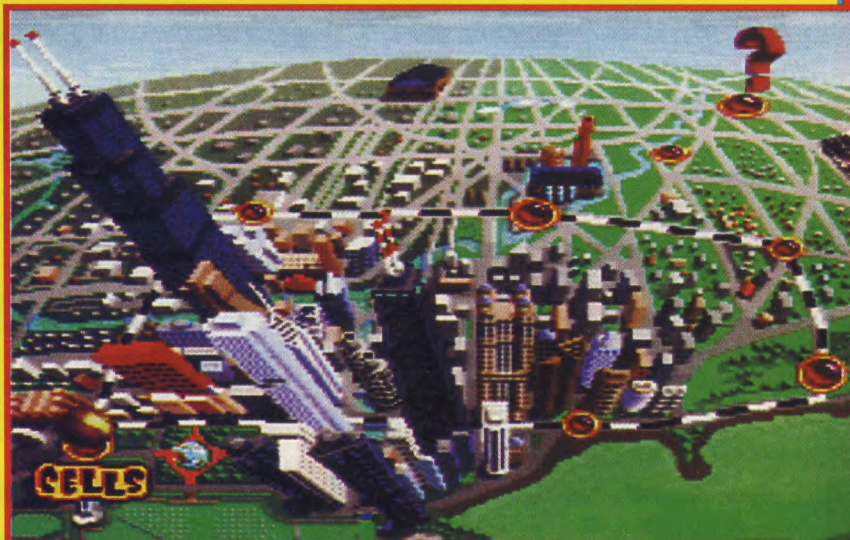
SUPER NES

GENERE

PLATFORM



Rieccoci a buttar giù due righe sul platform avente come protagonista il mitico campione della NBA, dopo l'accenno fatto nello speciale sul CES di Chicago del numero scorso. Beh, in realtà c'è poco da aggiungere a quanto scritto precedentemente (oltre al fatto, cioè, che si tratti di un platform in cui il longilineo bisteccone, palla alla mano, galoppa lungo



cinque livelli a tema urbano eliminando i nemici con le sue micidiali schiacciate) ma in compenso ci sono molte foto in più da farvi vedere. Poco, dite? Beh, sempre meglio che niente!



MACCHINA

SUPER NES

GENERE

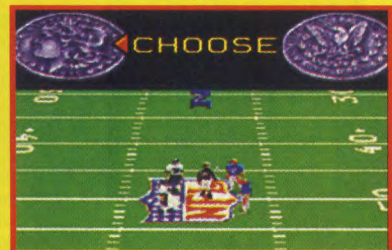
SPORTIVO

MADDEN '95

'96 darà a un massimo di 12 giocatori la possibilità di scegliere che cosa mettere sul toast che i quarterback trangugiano la mattina a colazione: sul serio! Ad ogni modo, Madden '95 è in arrivo e da quanto abbiamo visto, butta benissimo.

E' il momento di cominciare a chiedersi se mai smetteranno di perfezionare i giochi di John Madden. Ci è stato detto che Madden

L'animazione dei giocatori è stata perfezionata e consente nuove visuali e danze di vittoria. C'è una veduta più ampia del campo e quindi più spazio all'azione di gioco, nuovi schemi sono stati aggiunti e ci sono ben 32 squadre fra cui scegliere. Insomma, è più grande, più bello e... ne saprete di più il prossimo mese!





THE AMAZING WARNER BROTHERS

Animaniacs non è un platform qualunque. Il reparto Ricerca e Sviluppo della Konami è veramente riuscito a soffiare la vita negli sprite che popolano il gioco. Ecco, immortalati in queste foto, alcuni esempi dei miracoli compiuti dalla grande "K"!



A

nche la più assurda delle gags visive eseguite da Buster e Babs Bunny

(altrimenti noti come i Tiny Toons) non riesce a divertire più di tanto perché i due coniglietti sono fin troppo carini.

Yakko, Wacko e Dot, invece, non hanno questo problema. Yakko, Wacko... ma di chi si parla, direte voi.

Ma dei protagonisti di Animaniacs, la più recente serie di cartoni animati prodotta dalla Warner Bros (quella di... oh, andiamo, è impossibile che non sappiate quali personaggi sono usciti da questa mitica compagnia! Vabbé, diciamo Bugs Bunny e Daffy Duck, tanto per dirne un paio). Nato nel 1990, il terribile trio ha combinato macelli a non finire negli studi dove è stato creato, ed ora si accinge a portare la sua rovinosa forma di intrattenimento nello slot del Super NES in tempo per Natale.



TUTTO IL MONDO E' UN PALCOSCENICO

In principio, scorrazzare per gli studi della Warner Bros è divertente, ma di lì a poco i Fratelli Warner (ma anche le sorelle) realizzano che i palcoscenici della mitica casa offrono molte più attrattive di quanto pensavano...



STUDIO HQ

Questo è il luogo dove i VIP della Warner Bros si recano per bersi un caffè, discutere dell'ultima partita di basket, trangugiare un panino: insomma, dove si fanno i cavoli loro! Per quei birichini dei Fratelli Warner (e... sì, avete indovinato: le sorelle) questa è una grande opportunità per combinare casino e, conseguentemente, farsi una "ottima" reputazione presso i papaveri della WB.



VAMOOSE!

La combriccola della Warner corre continuamente il pericolo di essere catturata da una corpulenta e irascibile guardia di sicurezza. Ogni singolo membro della famiglia Warner costituisce per il giocatore una chance per innalzare il nome dei Warner Brothers nell'olimpo dei cartoni animati. Quando tutti gli elementi della banda vengono accalappiati, la partita è chiusa. That's all, folks!

SCI-FI

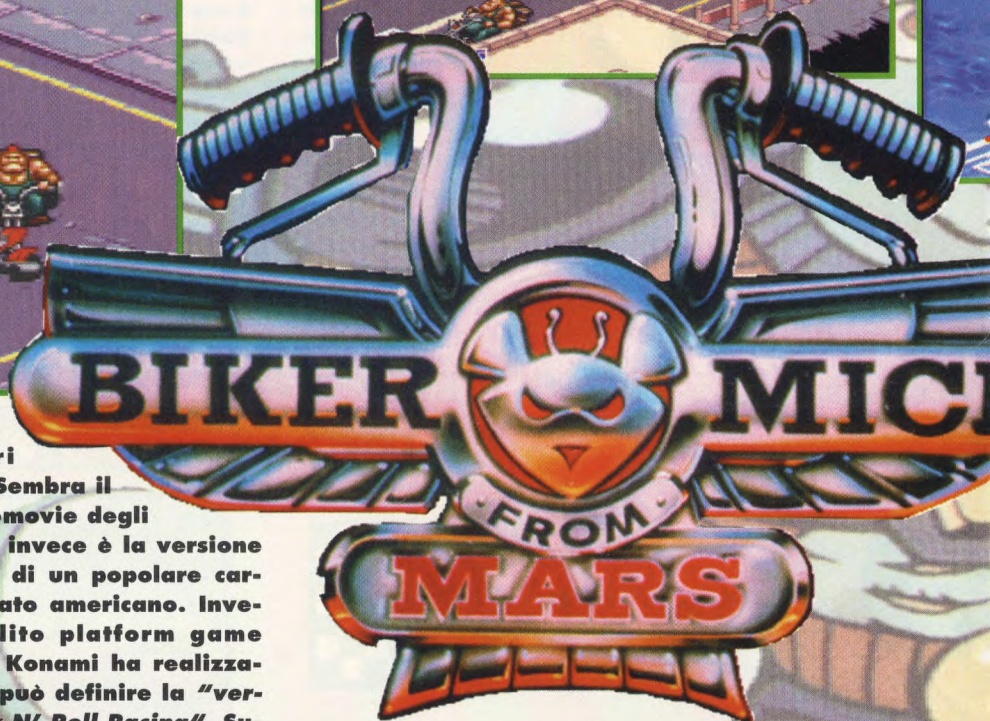
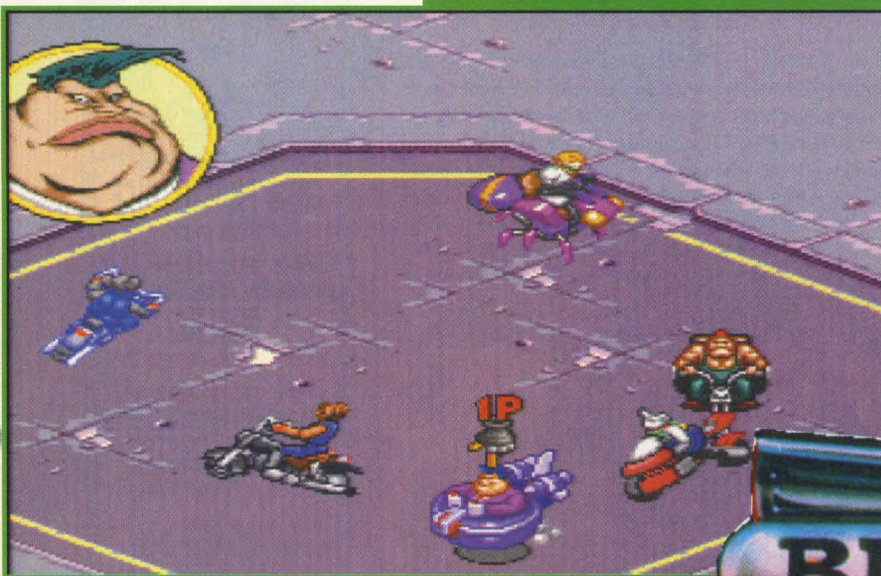
Che brivido! Strizza-faccia alieni (sì, proprio quelli di *Alien*... o una buona imitazione, comunque) sbucano fuori dalle loro uova, si abbarbicano fulmineamente sulle pareti rocciose e quindi cercano di fiondarsi su quei membri della famiglia Warner che capitano dalle loro parti. Nella seconda parte di questo stage, invece, gigantesche palle da bowling costringono i Warner ad effettuare salti arditi con un preavviso di mezzo secondo o giù di lì: 'azz...!

FANTASY

Il coniglio bianco di *Alice nel Paese delle Meraviglie* (non quello che appare nel film della Disney, beninteso, ma quello del romanzo di Lewis Carroll) scorrazza per una foresta incantata con i Fratelli Warner (e le sorelle, non dimentichiamolo) alle sue calcagna. Questa sezione mette duramente alla prova i riflessi del giocatore in quanto vede la bizzarra famiglia prendere il volo a cavallo di scope (dato che si tratta di cartoni animati, non saranno per caso le Pippo? Hahahaha... - NdFabio) e cercare di schivare degli alberi pur viaggiando a velocità sostenuta! Più avanti, il trio prosegue il volo a cavallo di un drago acquatico cinese; cavalcare un drago non è facile, specie quando la bestiola in questione si immerge in un lago venefico!



Giro Giro Tondo... ehm, ecco lo schermo di selezione dei veicoli in *Biker Mice*



Topi Centauri da Marte?!? Sembra il titolo di un B-movie degli anni '50 ed invece è la versione interattiva di un popolare cartone animato americano. Invece del solito platform game inutile, la Konami ha realizzato quella che si può definire la "versione a due ruote di *Rock N' Roll Racing*". Super Console ha indagato a fondo, e questo è quanto:

Svanita nel nulla la moda deleteria delle Tartarughe Ninja, impazza ora negli States quella dei Topastri Marziani Motorizzati. Eh, beh: morto un papa se ne fa un altro. I roditori in questione spendono le loro giornate a spaccarsi i timpani con dosi massicce di hard-rock e a gareggiare sulle loro assurde motociclette. Ah, nel tempo libero si dedicano alla salvaguardia del pianeta Terra dalle mire di conquista dei malvagi Plutarchiani (non chiedete...). Al di là di questa fuffa narrativa che probabilmente non interesserà a nessuno, andiamo ad analizzare le peculiarità di questo insolito prodotto. Per dare a *Biker Mice From Mars* un tocco di originalità in più, la Konami ha scelto un'insolita prospettiva isometrica inclinata di 30% circa. Per evitare rallentamenti e flickerii vari e per non compromettere la velocità del gioco, il numero dei piloti è limitato a sei. Chiaramente ogni personaggio è dotato di caratteristiche individuali, che lo rende più



Bella gente sui Navigli di sera!

obili, segnaliamo la possibilità di partecipare alla competizione vera e propria, e quella di sfidare un avversario umano grazie a un collaudato split-screen. Come in *Street Racer* (anch'esso presentato su questo numero di Super Console), è presente un demenziale battle-mode. A tutti coloro che volessero affinare la loro tecnica, consigliamo invece l'invitante practice-mode. Attualmente il gioco è terminato solo al 60%, ma da quanto abbiamo visto butta già molto bene: i fondali sono interattivi e il look fumettoso rende *Biker Mice From Mars* un prodotto da tenere d'occhio.



Posso azzardare? Per me questo diventa uno dei giochi dell'anno (firmato: Paolo)

o meno appetibile. Tecnicamente parlando, l'ultima fatica della Konami incorpora ben cinque strati di fondale, per ottenere un'efficace sensazione di profondità. Per quanto riguarda le opzioni disponi-



Una delle insignificanti
possibilità del gioco:
distruggere gli avversari!

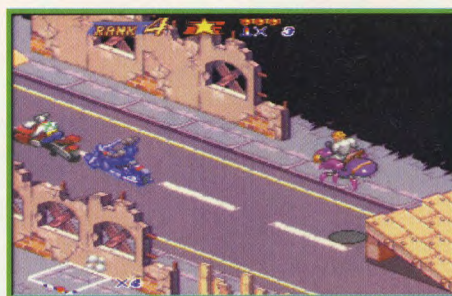


Megarampa totale!



PAPA', DA GRANDE VORREI FARE IL MECCANICO...

Non c'è simulazione che si rispetti che non includa la possibilità di perfezionare il proprio veicolo. **BMFM** non fa eccezione. Con la grana che otterrete in premio vincendo le massacranti gare, potrete acquistare motori più potenti, corazze più resistenti e un sacco di gingilli idioti per accrescere la potenza della vostra motocicletta. Niente male davvero!



SUPER MARIO BIKE

I numerosi tracciati disponibili sono strapieni di subdoli trabocchetti: non mancano mine, voragini, nuvolette dispettose... Tutto questo in una semplice cartuccia da 8Mbit! Disseminati un po' ovunque sono anche i power-up energetici, indispensabili per portare a termine le gare o per accelerazioni portentose. Altri invece vi rallentano inesorabilmente. Prestate attenzione ad ogni minimo dettaglio: un ponte mal ridotto può crollare da un momento all'altro, mentre le rampe sono utilissime per saltare ostacoli di ogni genere.



Ancora il negozio? Eh insomma basta con 'sto capitalismo postcomunista del dopo-bomba...



Il negozio non offre solo sostituzioni ma anche ordigni bellici



Ecco the Dolphin cerca di convincere due Biker Mice a non inquinare l'ambiente. La risposta è stata: sottospecie di cefalo del !*&%©



Una tranquilla gita scolastica di pantegane invade Machu Picchu...



Beh, Gino Paoli deve accontentarsi di quello che passa il convento. Nel suo ultimo allepì canta a squarciagola *"E io vorrei che ritornasse King Kong..."*, ma l'unico primate in libertà è il mitico Donkey Kong. Che dite, gli regaliamo un bel Super NES, così magari la smette di ossessionarci?

VOGLIOOO!!!

Ehm, scusate, un attimo di ordinaria follia. Ora è passato. Pfiuuu.

Donkey Kong Country - il primo videogioco da 32Mbit della Nintendo - è stato sviluppato dal gruppo inglese dei Rare (**Battletoads**, **Snake**, **Rattle & Roll**), già Ultimate ai tempi d'oro dello Spectrum (computer a 8-bit della Sinclair, per chi avesse missato quei formidabili anni). Per la prima volta nella storia dei videogiochi, sono state impiegate delle sofisticate tecniche grafiche note come *Advanced Computer Modelling* (ACM, nuova sigla da fagocitare), originariamente sviluppate per l'Ultra 64. Grazie alla potenza delle piattaforme della Silicon Graphics e di un package grafico denominato *Alias PowerAnimator*, **Donkey Kong** è risorto. Il risultato è incredibile: il realismo con il quale si muovono i personaggi è stupefacente, e se questo rappresenta un semplice antipasto di quello che ve-

DONKEY KONG



Che ci crediate o meno, un

numero incalcolabile di lettori ci ha scritto, faxato e telefonato per lamentare lo sbriciolamento della mascella e salivazione incontrollabile dopo la visione delle sublimi immagini di **Donkey Kong Country** pubblicate sul numero scorso di **Super Console**. Per la serie *"...E continuavano a farsi del male"*, si impone una seconda occhiata al "miglior videogioco per console mai creato" (copyright: Howard Lincoln, 1994). Ci assumiamo tutte le responsabilità, beninteso. Sappiamo che questa anteprima scatenerà l'isteria collettiva repressa del paese. Lo scimmione è tornato ed è già fenomeno di massa, altro che Woodstock '94. Cosa possiamo farci? Poco. Cercate di stare calmi, tirate un respiro profondo, fate un bagno caldo. Suvvia: in fondo è solo un gioco...

I...AAARGH! LO VOGLIO! LO VOGLIO! LO



dremo sull'Ultra 64, allora - cari fratelli - la Nintendo non ha molto da temere da Sega e Sony. Ma torniamo a **Donkey Kong Country**. Grazie a portentose tecniche di programmazione, i Rare sono riusciti a compattare qualcosa come 300 Mbit in una cartuccia da 32 Mbit ad alta densità. La buona notizia è che, nonostante le elefantache dimensioni del gioco, il gioco sarà commercializzato il prossimo 21 novembre al prezzo di 69.95 dollari, circa 100 mila lire. Non c'è trucco, non c'è inganno, venghino siori venghino. L'azione si svolge sull'improbabile isola di **Donkey Kong**. Il simpatico gorillone dovrà attraversare caverne, giungla, montagne e laghi, in compagnia della spalla di turno, alias **Diddy Kong** (ma che fine ha fatto **Donkey Kong Junior**, ci chiediamo noi?) e recuperare il più alto numero di banane. Non c'è bollino blu che tenga, questa volta.

GORILLA NELLA NEBBIA

Tutti i numeri di Donkey Kong Country!

6000+

I frames di animazione del gioco

32

Megabit: la memoria occupata da DKC

28

I programmatori impegnati sul progetto

60%

Percentuale di completamento del gioco presentato a Chicago!

256

I colori su schermo di DKC

21

Novembre: la data di uscita di questo mitico giochillo!

NG COUNTRY



("Donkey Kong Country") è il classico gioco che ti fa esclamare: "Per la maiella, ma come avranno fatto?"

Purtroppo, non è stata inclusa la possibilità di giocare in due contemporaneamente, ma potete comunque scegliere il vostro eroe tra **Donkey** e **Diddy**. Nel primo caso, un **Diddy Kong** invulnerabile vi seguirà ovunque, radoppiando la vostra potenza di fuoco, come i mitici *pod* rotanti di **R-Type**. I cattivi della situazione non sono gli scagnozzi dell'Uomo del Monte, ma i **Kremlings**, coccodrilloni famelici che temono di concludere la loro esistenza su una polo francese. La struttura di gioca mixa il meglio di giochi come **Super Mario World** e la meno osannata serie di **Super Adventure Island**. Nel corso dell'av-



IMPRESSIONI A CALDO...

Che dire? La Nintendo sa fare videogiochi.

Non ci esaltavamo tanto dai tempi di **F-Zero**, cioè dall'ultima volta che i programmatori hanno utilizzato **per davvero** le capacità del Super NES. Il grande merito dei Rare è di aver creato un capolavoro estetico, che allo stesso tempo è una meraviglia da giocare. E' quasi superfluo ricordare quanto il connubio sia difficile da ottenere... Tutto ciò è ancora più strepitoso se si considera che questo risultato non è stato raggiunto con costosi ma finora poco convincenti chip (**SFX2: se ci sei, batti un colpo**), bensì con una programmazione eccelsa. Forse **Donkey Kong Country** non è permeato dalla genialità delle avventure di **Super Mario** (e non a caso, Miyamoto non ha partecipato direttamente alla creazione del gioco. La sua unica dichiarazione su **DKC** è stata: "Ah, sì... **Bella grafica...**"), ma certo fa ben sperare per l'immediato futuro del Super NES. Yamauchi e compagni non possono deludere i 30 e passa milioni di possessori del 16-bit Nintendo sparsi sul pianeta. Il messaggio implicito di **Donkey Kong Country** è che prima di potenziare le console con upgrade hardware che non fanno comunque la felicità del nostro portafogli, sarebbe più intelligente "potenziare" i programmatori, perché sfruttino meglio l'hardware disponibile (che, lo ricordiamo, è tutt'altro che deprecabile). La tecnologia impiegata per realizzare **Donkey Kong Country** è stata distribuita anche agli sviluppatori esterni (tra cui l'Acclaim) e quindi ci auguriamo che il gorillone sia solo il primo esempio della nuova era del divertimento elettronico targato Nintendo.

L'importante, adesso, è non scivolare su una buccia di banana... (mbf)



lo nevoso va visto, rivisto e raccontato agli amici. Insomma è il classico gioco che ti fa esclamare: "Per la maiella, ma come avranno fatto?"

Grandioso anche il sonoro: da quanto abbiamo sentito, il soundtrack di **DKC** supera persino quelli di **The Secret of Mana** e dei due



Actraiser!

Per promuovere questo popò di roba la grande "N" sta investendo qualcosa come 10 milioni di dollari (circa 16 miliardi di lire) e, si sa, alla Nintendo non piace scialacquare. Se volete leggere la recensione più bananosa dell'universo, non perdetevi i prossimi numeri di **Super Console** e intanto... fatevi contagiare anche voi dalla **Donkey Kong mania**!



CASA PRODUTTRICE

NINTENDO

SVILUPPATORE

RARE

GENERE

PLATFORM

DIMENSIONI

32 MBIT

GIOCATORI

1

USCITA

21 NOVEMBRE '94

NINTERVISTA

Donkey Kong Country è stato creato da una software house inglese relativamente poco nota al grande pubblico, la Rare Ltd. Dopo l'uscita del gioco, potete essere sicuri che i simpatici programmatori inglesi che hanno ridato vita al gorilla della Nintendo, verranno equiparati agli artisti della Capcom e della Konami. Precorrendo i tempi e giocando d'anticipo come di consueto, Super Console li ha intervistati per voi...

SUPER CONSOLE: Il nome Rare non è uno dei più popolari tra i fanatici dei videogames, nonostante la vostra consolidata esperienza nel settore...

RARE: Chris (Stamper) e io (Tim Stamper) abbiamo cominciato a lavorare insieme a Joel Hochberg della Coin-it - una compagnia impegnata nel settore dei giochi da bar - verso la fine degli anni '70. Nel 1982 avevamo accumulato abbastanza esperienza per dare vita ad una nostra società, alla quale si unì anche mio fratello Carole (Stamper). In principio ci dedicammo a kit di conversione di coin-op poco conosciuti, per fare un po' di soldi. Ci facevamo chiamare Ultimate Play The Game e la nostra base operativa era

una casa con terrazzo in Ashby De La Zouch. Poi passammo al microcomputer. Il nostro primo titolo è stato *Jet Pac* per ZX Spectrum. Nei due anni successivi, abbiamo realizzato una serie di giochi di successo per Speccy (*Knight Lore*, la prima avventura isometrica nella storia dei videogiochi, *Sabre Wulf*, *Lunar Jetman*, *Underwulde* etc. ndMBF), ottenendo una serie di riconoscimenti prestigiosi: un paio di nostri giochi furono giudicati i migliori dell'anno e noi stessi fummo insigniti del titolo di migliore software house dell'anno... Tuttavia, a quei tempi l'industria del divertimento elettronico in-

"La nostra filosofia è quella di parlare poco e lavorare molto. Che senso ha parlare di un videogioco prima che sia uscito? Noi facciamo parlare direttamente i videogiochi..."

glese era in subbuglio, le retribuzioni per i programmatori erano qualcosa di assolutamente precario ed inaffidabile, non esisteva alcun controllo sulla qualità del software, niente di simile al rigoroso "Marchio di Qualità" della Nintendo, ad esempio, insomma il mercato non dava troppe garanzie. Dovevamo decidere che cosa fare del nostro futuro, una volta per tutte...

Così, nel 1985, Chris, Carole, nostro fratello Stephen e io creammo la Rare, qui in Inghilterra, mentre Joel fondò la Rare Coin-it negli States. Fummo

letteralmente folgorati da una nuova console chiamata Nintendo Famicom in Giappone. Possiamo dire che fu il NES a determinare il nostro futuro...

SUPER CONSOLE: *Donkey Kong Country* è stato un vero fulmine a ciel sereno. Insomma: nessuno sapeva nulla prima della presentazione ufficiale a Chicago, lo scorso giugno. Quanto tempo avete impiegato per realizzarlo?

RARE: Lavorando in assoluta segretezza per oltre due anni su sofisticate piattaforme della Silicon Graphics, abbiamo sperimentato un

questa voce?

RARE: No. *Donkey Kong Country* è stato concepito sin dal principio per il Super NES, ma è anche vero che si basa su una rivoluzionaria tecnologia inizialmente prevista solo per sistemi superiori.

SUPER CONSOLE: Graficamente parlando, *Donkey Kong Country* è di gran lunga il videogioco più incredibile mai apparso su un Super NES. Per quale motivo ci sono voluti così tanti anni prima di ottenere simili risultati?

RARE: La qualità che pensiamo di aver raggiunto con *Donkey Kong Country* non è qualcosa che dipende esclusivamente dalla bravura e dalla capacità del programma-

tore, ma anche dalle incredibili potenzialità offerte dalle workstation della Silicon Graphics, e da strumenti grafici come l'Alias Power Animator, che fino a pochi anni fa erano assolutamente inaccessibili agli sviluppatori di videogiochi...

SUPER CONSOLE: In cosa consistono le innovazioni più radicali di *Donkey Kong Country*?

RARE: Sicuramente nel livello di dettaglio grafico che siamo stati in grado di ottenere senza usufruire di alcun chip dedicato. Gli ostacoli maggiori li abbiamo incontrati all'inizio del progetto. E' stata un'impresa colossale trasportare la grafica a 24-bit e i 16.8 milioni di colori di cui potevamo disporre sulle macchine

La prima foto di Killer Instinct per Ultra 64!



NINTERVISTA

della SGI sul Super NES senza perderci troppo in qualità. Dopo aver trovato un metodo efficace per farlo, ci siamo ritrovati di fronte a un secondo problema: scoprire il modo di manipolare la grafica per realizzare i fondali e i vari livelli. Per ottenere dei risultati il più possibile soddisfacenti, abbiamo creato e animato moltissimi modelli di Donkey e Diddy, dando loro una personalità e la capacità di muoversi... E' stato un lavoro, ma alla fine i risultati hanno ripagato gli sforzi...

SUPER CONSOLE: Ritene-
te di aver rag-
giunto il limite del-
le potenzialità del
Super NES con
Donkey Kong Coun-
try?

**"Con Donkey Kong Country,
pensiamo di aver dimostrato che non
c'è alcun bisogno di un sistema CD-
ROM o a 32-bit per realizzare giochi
di elevata qualità"**

RARE: Crediamo che
ci sia sempre la possi-
bilità di migliorare e
che, di conseguenza,
un limite non possa
mai venire raggiunto,
se non per venire im-
mediatamente supe-
rato. I videogiocatori
devono aspettarsi
qualcosa di ancora
più incredibile dalla
Rare: provate a pen-
sare cosa saremmo in
grado di fare con dei
chip sviluppati appo-
sitamente!

SUPER CONSOLE:
Sappiamo che state
lavorando a diversi
progetti per Ultra
64, tra cui l'atteso
picchiaduro Killer

Instinct. Cosa ci
puoi dire di questo
gioco? Uscirà vera-
mente in sala giochi
entro la fine
dell'anno, come ha
annunciato la Nin-
tendo?

RARE: Killer Instinct
è quasi terminato, e
uscirà in sala giochi
nell'ultimo quarto del
1994. Abbiamo lavo-
rato a questo gioco
per molti mesi e sia-
mo molto eccitati
dall'idea che sarà di-
sponibile al momento
del lancio dell'Ultra
64...

SUPER CONSOLE: Da
quanto abbiamo vi-
sto a Chicago, Killer
Instinct rappresenta
un salto di qualità
di enormi propor-
zioni rispetto allo
standard qualitativo
offerto dal Super
NES. C'è qualche

possibilità di vede-
re, prima o poi, una
conversione di Kil-
ler Instinct per la
console a 16-bit
della Nintendo?

RARE: Non prevedia-
mo di realizzare una
versione di Killer In-
stinct per SNES, so-
prattutto perché i pos-
essori dell'Ultra 64
potranno giocarlo a
casa propria a partire
dal 1995...

SUPER CONSOLE:
State lavorando a
qualche nuovo pro-
getto per Super NES
o Ultra 64?

RARE: Purtroppo, non

possiamo rivelarvi
nulla al momento. O
meglio, quello che
posso dirvi è che, ba-
sandoci su alcune del-
le tecniche già impie-
gate in Donkey
Kong Country, stia-
mo ultimando la ver-
sione Game Boy di
Donkey Kong Land,
che sarà compatibile
anche con il Super
Game Boy...

SUPER CONSOLE: A
parte l'incredibile
dettaglio grafico,
qual è la differenza
sostanziale tra Kil-
ler Instinct e la ma-
rea di picchiaduro
ad incontri già di-
sponibili?

RARE: Innanzitutto
vorremmo precisare
che la versione di Kil-
ler Instinct che la
Nintendo of America
ha presentato a porte
chiuse al CES di Chica-
go per dimostrare le
enormi potenzialità
dell'Ultra 64, rappre-
senta solo una piccola
parte di quello che
sarà il gioco finale.
Infatti, alcune delle
caratteristiche più
esaltanti del gioco
non erano ancora sta-
te inserite. Dovrete
aspettare ancora
qualche mese, ma vi
assicuriamo che ab-
biamo creato qualco-
sa che darà una vera
e propria scossa elet-
trica all'intera catego-
ria dei picchiaduro,
ormai stagnante...

SUPER CONSOLE: La
versione casalinga
per l'Ultra 64 sarà
differente da quella
da bar?

RARE: No, le due ver-
sioni saranno pratican-
te identiche, tanto
che non sarà del tutto
appropriato parlare

La seconda foto di Killer Instinct per Ultra 64!



di "conversioni" da
coin-op. Anzi, se lavo-
rando alla versione
da casa ci verrà in
mente qualche even-
tuale miglioramento,
avremo l'opportunità
di inserirlo. Il che si-
gnifica che Killer In-
stinct per Ultra 64
potrebbe essere persi-
no migliore del coin-
op originale...

SUPER CONSOLE:
Un'ultima doman-
da: qual è secondo
voi il futuro del Su-
per NES? Donkey
Kong Country avrà
l'effetto di prolun-
gare l'esistenza
della console a 16-
bit della Nintendo
ancora per qualche
anno, nonostante la
concorrenza dei
nuovi sistemi da
gioco a 32-bit? Sia-

mo addirittura di
fronte alla rinascita
del Super NES?

RARE: Il Super NES ha
ancora un futuro più
che certo innanzi a sé,
anche se è altrettanto
innegabile che la tec-
nologia videoludica
stia facendo dei passi
da gigante. Tuttavia,
con Donkey Kong
Country, pensiamo di
aver dimostrato che
non c'è alcun bisogno
di un sistema CD-ROM
o a 32-bit per realiz-
zare giochi di elevata
qualità, che sono ciò
che, alla fine della
giornata, contano su
tutto il resto. Grazie
all'Advanced Computer
Modelling (ACM)
abbiamo dato inizio a
una nuova era del di-
vertimento elettronico
a 16-bit...

Quali sono i giochi più attesi per il piccolo portatile della Nintendo? Non chiedetelo a me, non ne ho la più pallida idea. Scusate, un attimo di annebbiamento mentale (tutta colpa della peperonata di mezzogiorno)... Eccovi una panoramica completa delle novità più sugose in arrivo per Game Boy e Super Game Boy... Ah, qualcuno di voi ha un po' di Citrosodina?

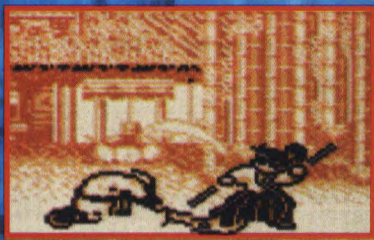
8-bit della Nintendo, anzi, ha perfino mantenuto l'opzione di gioco a quattro, grazie all'apposito adattatore... Una delle novità più spazzanti di questo episodio è la capacità di Bomber Man di guidare una specie di triscio motorizzato, con il quale può saltare gli osta-



SPECIALE GAMEBOY

SAMURAI SHODOWN

Previsto per Ottobre, l'atteso picchiaduro della Takara originariamente sviluppato su Neo Geo, arriva - sorprendentemente - sull'8-bit



della grande "N". Come potete vedere dalle immagini la Takara ha fatto un ottimo lavoro. Il beat'em up ad incontri

include dodici lottatori, ognuno dotato di caratteristiche differenti. Sperando che la giocabilità della versione

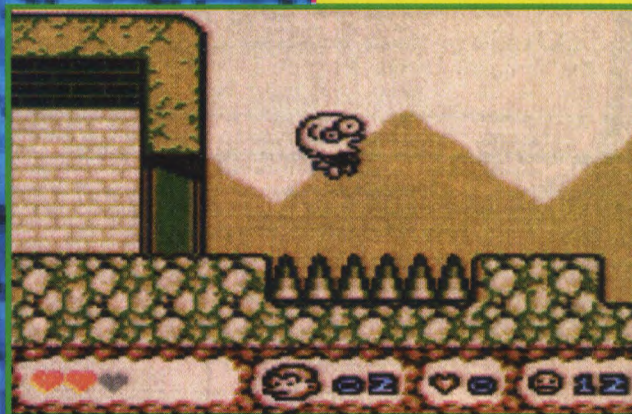


Neo Geo sia stata mantenuta, non possiamo che darvi appuntamento al mese prossimo per la recensione completa di Samurai Shodown.

BOMBER MAN GB

E vai così! Bomber Man arriva anche su Game Boy e Super Game Boy per la gioia di grandi e piccini. Il migliore action game della storia non ha perso molto nel processo di conversione sul piccolo

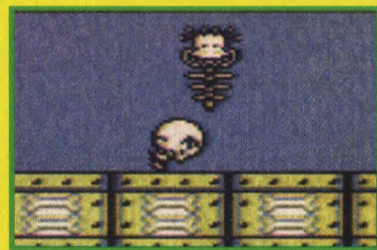
coli o fuggire dai tarpani in impennata... Bomber Man GB vanta otto aree affollate di nemici d'ogni genere. Come nella versione da casa, non mancano chicche come la Warp Zone, nella quale il buon Bomber Man verrà scaraventato nei quattro angoli dello schermo in maniera del tutto casuale (vi lascio immaginare la confusione...) o la Arrow Zone,



nella quale le bombe vengono scagliate seguendo la traiettoria delle frecce presenti sullo schermo... Insomma, Bomber Man GB ha tutte le carte in regola per diventare uno dei migliori titoli mai usciti per GB...

BC KID II

Dopo un primo exploit non certo esaltante, la Hudson ci riprova con BC KID II, il secondo episodio della saga platform che ha consacrato la mascotte del PC Engine: il mitico BC Kid o PC Kid, o Bank per gli americanofili... La Hudson assicura di aver migliorato la giocabilità - vero tallone d'Achille del primo gioco - e ha arricchito l'azione con tutto l'umorismo che contraddistingue anche l'ottima versione per



SNES, recensita su questo stesso numero. Le innovazioni sostanziali riguardano però le capacità di trasformazione del buon Bonk che in questa avventura è in grado di trasformarsi in Gremlin, Monster Mouth e Convict, ingerendo semplicemente dei kebab di dinosauro disseminati qua e là... Recensione completa sul prossimo numero di Super Console!





Vortex (precedentemente intitolato Citadel) è uno sparatutto multidirezionale sviluppato dalla Electro Brain...



A differenza di StarWing, il primo shoot'em up poligonal-chippato della Nintendo, Vortex consente una libertà di movimenti totale, ossia pari a 360°!



I videogames non sono altro che una serie di immagini in movimento. Si può parlare e discutere per ore sulla qualità di un gioco, riempire pagine e pagine di testo descrivendone le caratteristiche tecniche, ma l'unica cosa che conta, in fondo, non sono altro che le sensazioni visive che quel gioco è in grado di suscitare. Una sola immagine, si dice, vale di più di mille parole. Beh, provate a fare il conto delle fotografie presenti in queste due pagine, tratte dallo sparatutto più atteso degli ultimi mesi: Vortex...

La prima anteprima estesa di Vortex che vi abbiamo presentato risale al numero 4 di Super Conso-

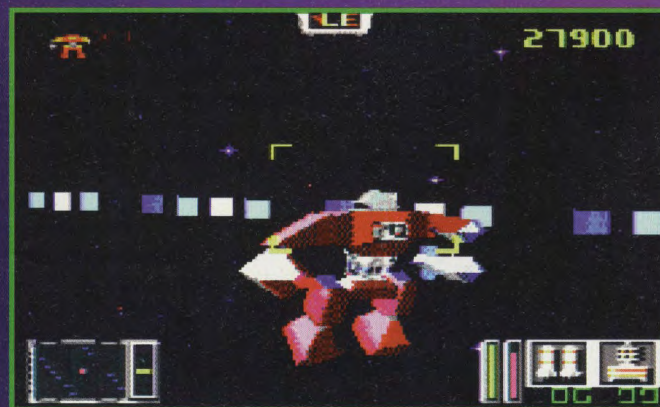
le. Allora il gioco si intitolava Citadel, aveva una grafica meno definita ma buttava già benissimo. Cinque mesi dopo, Vortex è praticamente terminato e sarà recensito sul prossimo numero.

Lo scopo del gioco è di recuperare i dati relativi ad alcune rivoluzionarie tecnologie militari sottratti da una organizzazione terroristica internazionale prima che possa rivenderli ad uno stato nemico. La caratteristica principale di Vortex, più unica che rara, è quella di essere uno sparatutto poligonale multidirezionale. Costruito sulla tecnologia dell'SFX2, Vortex è stato programmato da Michael Powell dell'Argonaut di Jez San, che finora ha realizzato titoli di successo come Powerdrome e SubWar 2050 per PC. Senza questo chip aggiuntivo, Vortex non sarebbe mai uscito: l'SFX2

VORTEX



Il gioco è stato creato dagli autori di StarWing, gli inglesi dell'Argonaut, che stanno terminando StarWing 2...



Il mezzo che pilotate ha la capacità di mutare forma con la semplice pressione di un tasto del joystick!



Vortex è basato sulla versione migliorata del chip SFX, ossia l'SFX2, che abbiamo già apprezzato (oddio...) in Wild Trax (SC#7).



Allora riassumiamo: potete pilotare un aggeggio che si trasforma in un robotto (Walker), in un caccia (Sonic Jet) e in un mezzo semovente corazzato (Land Burner)... Tutto chiaro?

infatti gestisce direttamente le informazioni relative al video oltretutto alla grafica, impresa proibitiva per la sola CPU del Super NES, che lo ricordiamo, ha una cadenza di 3.58 Mhz. Il chip ausiliario controlla in tempo reale le animazioni 3D e gestisce tutti i calcoli necessari per muovere in maniera sufficientemente fluida i poligoni. L'SFX2 lavora ad una velocità complessiva di 21.477 Mhz, quasi il doppio rispetto alla prima generazione dell'SFX, presente in *StarWing*. L'SFX2 arriva a muovere fino a 10.000 poligoni al secondo (quasi il 30% in più rispetto all'originario SFX), anche se in media, in *Vortex* non ce ne sono più di 8000 su schermo al secondo, per problemi di velocità complessiva. Ma ora, spazio alle immagini...



In qualsiasi momento potete selezionare la mappa per orientarvi: l'area di gioco è veramente enorme!



Le trappole sono ovunque, quasi come la popò di Fifi sui marciapiedi...



La Sony ha optato per una deleteria colonna sonora techno/dance, che d'altronde ben accompagna un'azione di gioco veramente frenetica e caotica...



...Ma Vortex non è un semplice blastatutto: dovrete recuperare oggetti e risolvere puzzle ed enigmi vari, come disattivare schermi magnetici o scoprire tunnel sotterranei...

VORTEX

CASA PRODUTTRICE

SONY

GENERE

SPARATUTTO

DATA DI USCITA

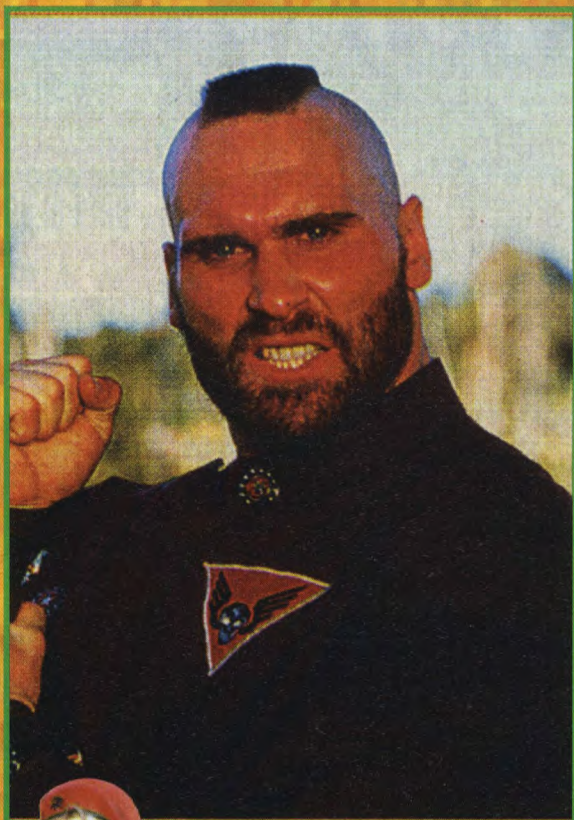
NOVEMBRE

M

olto probabilmente i cinefili più giovani ricorderanno il 1994 come l'anno di *True Lies*, ma per gli appassionati di videogames (picchiaduro, nella fattispecie) che non disdegnano qualche puntata alla multisa-
la di fiducia, il film di James Cameron (interpretato da voi-sapete-bene-chi) meriterà probabilmente soltanto il secondo posto nella loro graduatoria personale delle pellicole più memorabili di quest'anno; l'onore di stare al primo posto spetterà infatti a *Street Fighter: The Battle of Shadaloo*. Dite che non è così e vi condanniamo a vedere per quattro volte di fila un film di Salvatores! I nostri collaboratori

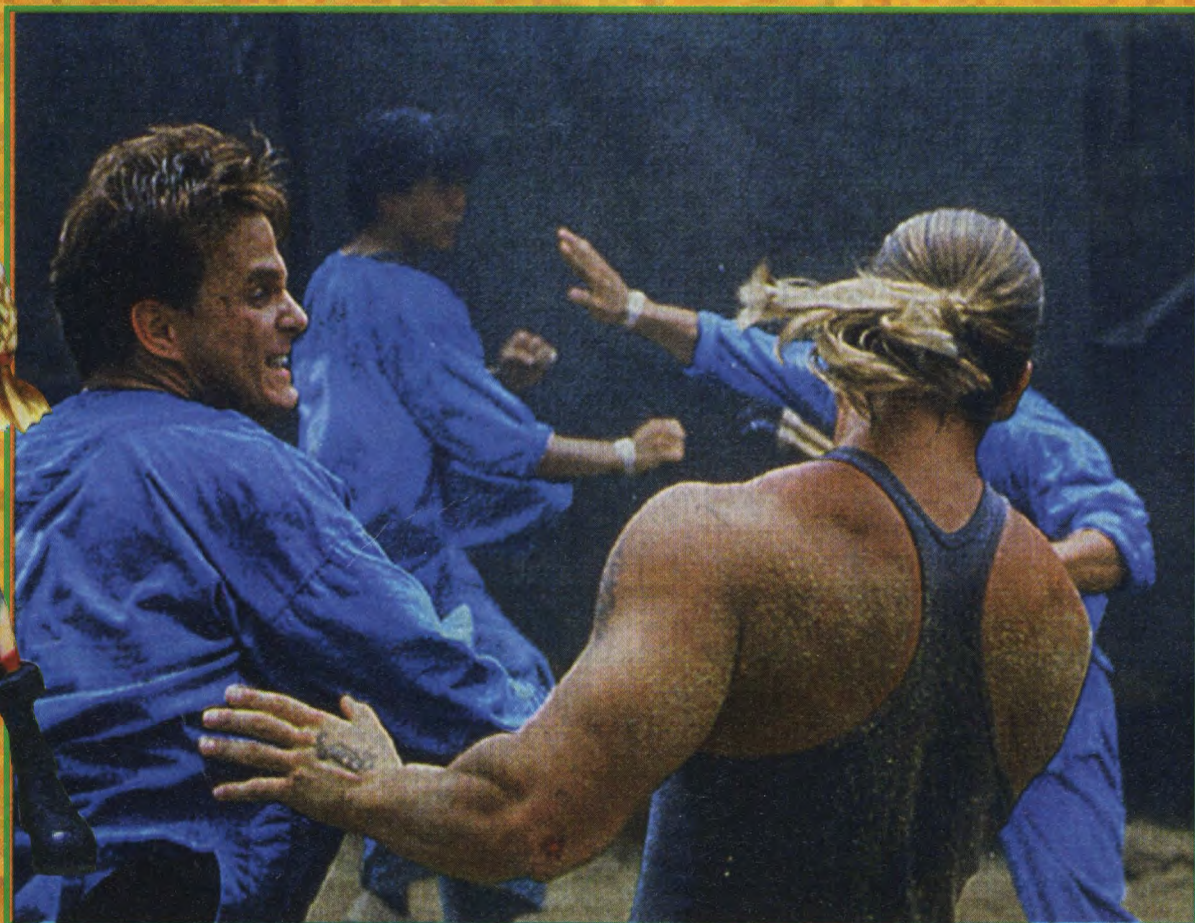
BISON GOES T

inglesi hanno trascorso due incredibili giorni sul set del film, nella località australiana di Gold Coast, dove hanno avuto il permesso di gironzolare dappertutto e, meglio ancora, di intervistare il regista Steven De Souza (già produttore di pellicole come *48 Ore*, *Die Hard 1 e 2* e *The Flintstones*) e gli interpreti principali del film, fra cui... sì, proprio lui, JEAN-CLAUDE VAN DAMME!!! Se volete sapere che cosa è uscito dalle loro labbra, non perdetevi il prossimo numero di Super Console! Intanto eccovi



STREET FIGHTER II: IL FUMETTO!

Il 1994 verrà indubbiamente ricordato come l'anno di **Street Fighter**! In attesa del film, gli appassionati di fumetti con un debole per Ken, Ryu e compagnia bella possono ammazzare il tempo con *Street Fighter II: The Comic*. La serie, pubblicata dalla Manga (una compagnia già nota ai più per aver diffuso in videocassetta numerosi lungometraggi giapponesi di pregevole fattura, fra cui il mitico *Akira*) ha già avuto un enorme successo in Giappone: non per niente vanta sceneggiature e disegni a cura di Masaomi Kanzaki, già famoso come realizzatore dei lungometraggi della serie *Xenon*. Ogni numero mette in luce uno dei personaggi della cricca di **Street Fighter** e comprende un poster a colori in formato A3 da staccare. L'albo inaugurale, imperniato su Ryu, è stato messo in circolazione il 30 Agosto nel Regno Unito per la modica cifra di 95 pence (poco più di 2000 lire): un'inezia, se si considera che in allegato c'era un foglio di adesivi riproducenti gli eroi della serie.



TO HOLLYWOOD!

un breve riassunto della trama... L'anno è il 1995. Il luogo, Shadaloo, nel Sud-Est asiatico. Una feroce guerra civile è giunta al suo settimo mese, quando il Signore della Guerra, meglio noto come il generale M Bison (interpretato da Raul Julia, già visto nei due film della *Famiglia Addams*) porta la crisi sull'orlo del conflitto totale e rapisce 63 volontari della Croce Rossa, reclamando la bella somma di 20 miliardi di dollari per la loro restituzione. In caso contrario, i poveretti verranno giustiziati entro 72 ore. Il Colonnello William F Guile (Van Damme) viene incaricato di salvare gli ostaggi, ma prima deve localizzare la fortezza segreta di Bison. Così, con l'aiuto di Ken Masters e Ryu Hoshi, due lottatori da strada squattrinati, e la sua abile assistente Cammy (Kylie Minogue), ufficiale del controspionaggio britannico, il colonnello Guile e compagni si recano a Shadaloo e mettono in atto un audace piano per infiltrarsi nella famigerata setta crimina-



STREET FIGHTER II: IL FILM ANIMATO!

Avete giocato col videogame, letto il fumetto, state per vedere il film, e presto potrete mettere le mani sulle avventure a disegni animati di tutti i vostri personaggi di Street Fighter preferiti. Quando sarebbe "presto"? Quando **Street Fighter: The Movie** verrà diffuso in videocassetta ai primi del prossimo anno! Questo incredibile "anime", che in Giappone ha già fatto stragi al botteghino, narra del rapimento di Ken per mano del perfido Bison e, naturalmente, dei vari tentativi di soccorso da parte di Ryu e compagni. Le cattiverie si sprecano e le mazzette pure. Per quanto concerne queste ultime, vale la pena segnalare lo spettacolare scontro fra Chun Li e Vega.

le dei Tong, capitanata dal perfido trafficante d'armi Viktor Sagat. Mentre la crisi internazionale si intensifica, Chun Li, una reporter del network televisivo Global News, arriva sulla scena. Ma nella bella giornalista c'è più di quanto si vede a occhio nudo. Apparire in televisione potrebbe non essere l'unica cosa che le interessa... La prima mondiale di **Street Fighter: The Battle of Shadaloo** dovrebbe aver luogo entro Natale. Potete tranquillamente aspettarvi una valanga di giocattoli, capi di vestiario e altri prodotti legati al film.



STREET FIGHTER: IL GIOCO DEL FILM!

Come se le notizie riguardanti il film più atteso del secolo non fossero abbastanza, Super Console può mettervi a conoscenza delle prime informazioni concernenti il prossimo gioco di **Street Fighter**! Sì, avete capito bene, un gioco nuovo di zecca. Per questo nuovo capitolo della saga videoludica, gli interpreti della pellicola sono stati filmati contro fondali blu in modo da poter essere digitalizzati proprio come in **Mortal Kombat**. Secondo fonti vicine alla Capcom il nuovo **Street Fighter** potrebbe apparire sull'Ultra 64 (che arriverà nelle sale giochi nell'autunno del prossimo anno) nel Gennaio del prossimo anno. Tutto ciò è troppo bello per essere vero, ma è ancora più difficile credere che la Capcom lasci che il film esca senza un tie-in videoludico appresso. Di una cosa però potete essere sicuri: che quando saranno disponibili nuove informazioni in proposito, Super Console sarà la prima a conoscerle e a trasmettervele! Almeno così speriamo



DARKST

Super Console è orgogliosa di presentarvi in anteprima assoluta il nuovo picchiaduro ad incontri della Capcom, che - udite udite - non è un nuovo pseudo-sequel di Street Fighter 2, ma qualcosa di completamente nuovo!



Il look tenebroso dei lottatori è un altro punto di forza di questo

Fratelli, ecco a voi Darkstalkers: The Night Warriors...

Le immagini esclusive che vedete in questa pagina (ehi: piantatela di sbavare!) sono tratte dal coin-op di Darkstalkers:

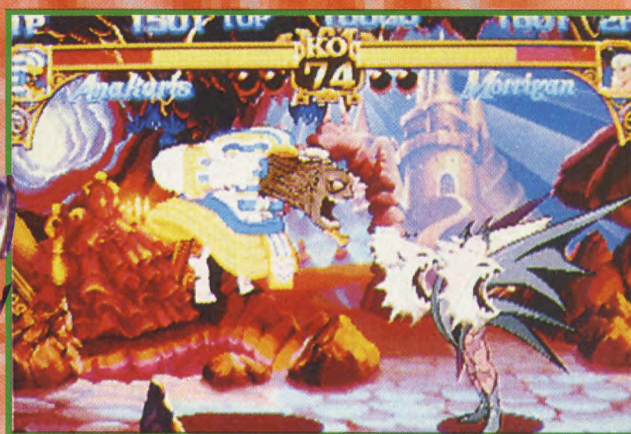


The Night Warriors, un nuovo picchiaduro capcomiano che è costato un paio di anni di lavoro e una catterva di notti insonni ai coders nipponici. Così imparano, oh...

Darkstalkers costituisce un'evoluzione netta rispetto a Street Fighter 2 ed è - a tutti gli effetti - nettamente superiore persino a Super Street Fighter 2 Turbo in termini di animazioni e di grafica. Il gioco è quattro volte più vasto del suo predecessore, e vanta la bellezza di 15,000 animazioni differenti. I background sono fantastici e i combattimenti non sono mai stati così spettacolari, grazie ad una serie di mosse speciali epocali. La Capcom ha sviluppato in gran segreto nuove e realistiche routines per rendere l'azione più intrippante che mai. Il beat'em up include ben dieci lottatori che sembrano appena usciti da Jo-Jo, il manga: Vampire, BigFoot, Werewolf, Cat Woman, Succubus, Zombie, Mummy, Frankenstein, Merman e Samurai. In confronto, i combattenti di Street Fighter 2 sembrano una classe delle elementari in gita scolastica alle Cinque Terre... Immagino che a questo punto sarete impazienti di sapere se sono previste conversioni per le piattaforme Nintendo. Ok, si susurra che Darkstalkers sarà lanciato per Ultra 64 e circolano voci relative anche ad una versione per SNES... Vi terremo informati, potete starne certi... Ma ora, spazio alle sublimi immagini di Darkstalkers...



FATAL KERS



Darkstalkers ha richiesto quasi due anni di lavoro. I risultati premiano gli sforzi dei coders nipponici...

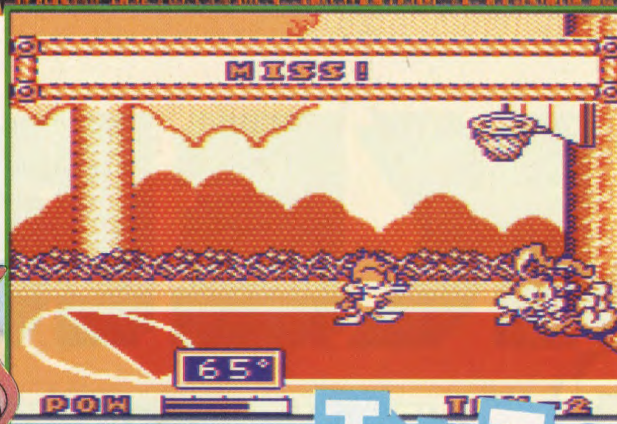
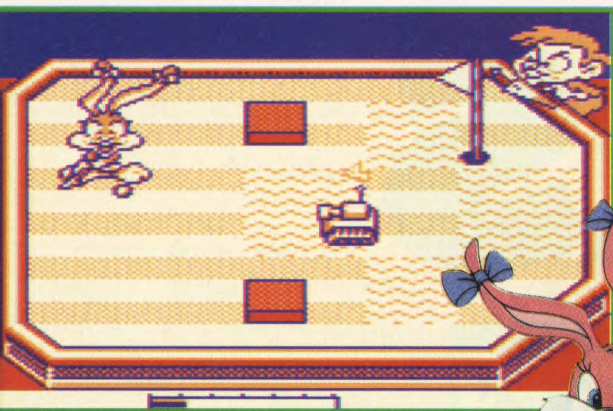


L'ultima fatica della Capcom fa sembrare i vari Fatal Fury e World Heroes dei picchiaduro primitivi...



A differenza della saga di Street Fighter 2, nella quale tutti gli incontri avvenivano di giorno, in Darkstalkers i combattimenti si svolgono nell'oscurità della notte...





TINY TOON Adventures
 WACKY SPORTS
 ©1994 KONAMI
 OVER START

CASA PRODUTTRICE
KONAMI

GENERE
SPORTIVO

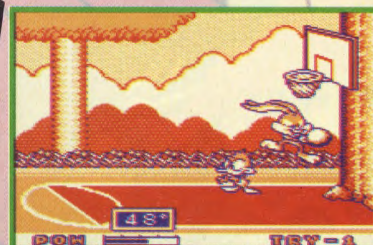
DATA DI USCITA
NOVEMBRE

WACKY SPORTS

Ultimamente, quei due birbantelli di Buster e Babs Bunny si sono dati allo sport. A differenza di noi esseri umani, però, i due esponenti della famiglia dei Tiny Toons non lo prendono affatto seriamente, con i soliti esilaranti risultati che ne derivano. Le attività sportive in cui l'adorabile duo si cimenta risultano abbastanza familiari e sono, in tutto, sei: Baseball, Football Americano, Calcio, Tennis, Pallacanestro e Golf. Ovviamente, l'esigua capienza della cartuccia (1 Mega) non ha permesso alla Konami di rappresentare tutti questi giochi in tutta la loro gloria, quindi la software house del sol levante ne ha riprodotto soltanto l'essenza nel tentativo di dare ai giocatori la componente spassosa dei vari sport e render loro più facile familiarizzare con le modalità di controllo dell'evento in scena. Per avanzare, i giocatori devono prima ottenere un rispettabile punteggio di qualificazione. Qualora i giocatori arrivassero a cavarsela egregiamente in tutti e sei gli eventi principali, c'è sempre il Challenge Mode, nel quale Buster e Babs abbandonano le attività sportive serie a favore di specialità più frivole quali Water Panic e il Tiro al Bersaglio con Pistola ad Acqua. Aggiungete a tutto ciò il fatto che **Wacky Sports** disponga anche di una opzione per il doppio e otterrete un gioco che lascia decisamente poco tempo per prendere fiato! Tuttavia, evitate di scalpitare in anticipo, perché questo gioiellino non uscirà prima di Novembre.

TASTO DOLENTE

Quelli che di solito trattano il loro Game Boy senza alcun riguardo per il loro benessere fisico, dovranno una volta tanto cambiare registro, perché in **Wacky Sports**, o almeno in buona parte di esso, l'esito di una competizione dipende da quanto duramente o quanto delicatamente vengono premuti i pulsanti. Saper calcolare i tempi di azione è altrettanto importante, specialmente quando si gioca a Calcio, Baseball e Basket.



DONNE, DU DU DU...

Giusto nel caso che ve lo stiate chiedendo, non c'è alcuna differenza fra Buster e Babs quando si tratta di gareggiare. I due coniglietti hanno in comune le stesse capacità, lasciando al giocatore che li controlla tutto il lavoro duro. Questo però ancora non spiega come mai le esponenti del gentil sesso non riescono a lanciare nulla nella maniera giusta!



PREVIEW SUPER NES

STAR TREK STARFLEET ACADEMY

Cari Trekkers che siete là fuori, drizzate le antenne (o meglio, le orecchie a punta) perché è in arrivo altro pane per i vostri denti. Si intitola **Star Trek: Starfleet Academy** ed è un futuristico test di abilità e intelligenza ambientato in quell'ultima frontiera di cui i summenzionati individui amano parlare fino alla nausea. Gli ardimentosi che intendono cimentarsi in questa prova devono affrontare la bellezza di oltre 30 missioni simulate da effettuare in una delle tre "realità" selezio-

nabili: quella della Flotta Stellare, quella dell'Impero Klingon e quella dell'Impero Romulano. La ricompensa che attende i cadetti alla fine del certamente non facile itinerario è la promozione a rango di comandante nella flotta in cui si è arruolato. Se la cosa vi stuzzica, continuate a leggere...

MA QUESTO, TUTTO QUESTO E' ACCADEMIA...

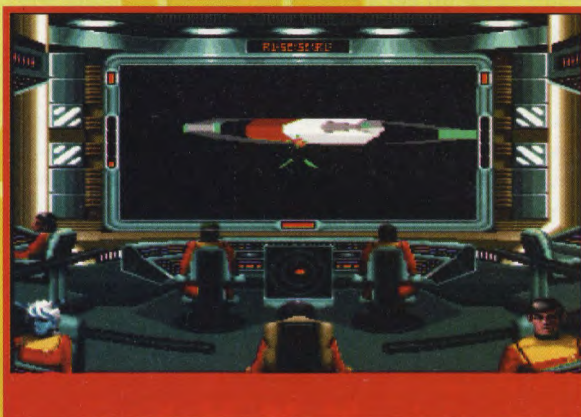
Quale membro dell'Accademia è vostro compito imparare ad eccellere in tutte le branche del comando della Flotta Stellare, dalla ricerca scientifica alla diplomazia in battaglia. Questo significa che i giocatori hanno l'opportunità di condurre astronavi di tre classi differenti (Scientifica, Federale e Constitution) nelle profondità dello spazio siderale e raccogliere piante, firmare trattati o ridurre in atomi altre navi stellari. Mica male!

CONSTELLATION NATION

I novellini tengono le loro antenne sempre drizzate per captare qualunque consiglio possa aiutarli a salire di grado nel più breve tempo possibile. Non c'è posto migliore per ottenere queste informazioni del refettorio dell'Accademia. Qualsiasi voce giri a proposito di quanto facili o quanto difficili siano certe missioni, è nel refettorio che viene diffusa, e simili dritture possono dimostrarsi veramente utilissime lungo un breve periodo di tempo.

UNO, DUE, TREK

La Interplay sembra essere arrivata laddove nessuna software house è mai giunta prima con la sua nuova trasposizione videoludica di Star Trek. Per ora, tuttavia, non è possibile stabilire con certezza se questo simulatore sia qualcosa di meraviglioso o qualcosa di tragico. La risposta, prossimamente su Super Console!



Ma che è, il Trocadero di Londra?

Cosa succede se uno incrocia un

STAR TREK
STARFLEET ACADEMY



Starship Bridge Simulator

CASA PRODUTTRICE

INTERPLAY

GENERE

AZIONE/STRATEGIA

DATA DI USCITA

IMMINENTE



Ultimo modello di nave romulana siorre e siorri...

SI RINGRAZIA

CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

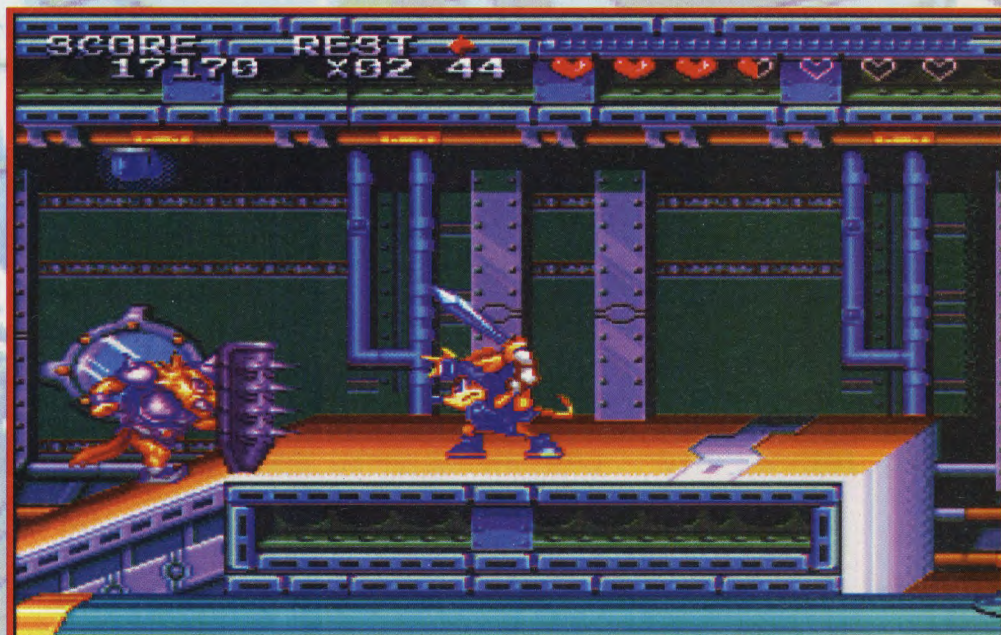


SPARK

Questa è la storia di un topo (più precisamente sarebbe un opossum) che deve salvare una topa. Un emulo di Topolino direte voi. No, per fortuna Topolino non c'entra niente come non c'entrano niente Minnie, Pippo e tutta la combriccola Disney. Non stiamo parlando neanche di un picchiaduro alla *Street Fighter* o alla *Final Fight*, né di un rompicapo, né di una simulazione, o di uno *Strip Poker*. Insomma, direte

sto caso, si tratta di un esemplare della medesima specie animale. La particolarità del protagonista è quella di essere un cavaliere con tanto di spada ed equipaggiato con una specie di Jet a vapore che indossa sulla schiena, il quale gli permette di volare e scorrazzare tra le nuvole come gli pare e piace. Ma, allora, visto che Sparkster può disporre di un equipaggiamento così avanzato, come mai non è riuscito a evitare che la sua fidanzata gli venisse rapita sotto gli occhi? Eh, beh, che cosa volete farci, un nemico non è un nemico se non dispone di qualche migliaia di sudditi tra schiavi e soldati, oltre a terribili macchine da combattimento. Questo, naturalmente, vale anche per il rapitore che, dopo aver commesso il fattaccio, ha lanciato contro l'eroe tutto il suo esercito, in modo da sbarazzarsene per sempre, sia dell'esercito che dell'eroe. Per fortuna Sparkster non è un inetto, sa bene come va combattuta una guerra e non si darà per vinto finché non avrà riavuto ciò che era suo (Viva il maschilismo).

voi, si può sapere che diavolo è 'sto Sparkster? Calma, una cosa alla volta. Allora, abbiamo detto che stiamo parlando di un Topa-salvataggio da parte di un Topo. Si dà il caso che Sparkster sia il nome del protagonista, ovvero del Topo (che cavolo di un nome per un topo... vabbé, lasciamo perdere), mentre il nome della Topa non ci è dato saperlo come non ci è dato sapere il nome del cattivo che ha rapito la bella della situazione ma è ovvio che, anche in que-



SPARKSTER

IL GIOCO

Sparkster è il tipico gioco di piattaforme alla **Mario** anche se, a dire il vero, il titolo che più si avvicina a questo è **Rainbow Bell Adventure Twin Bee II**, sempre della Konami. Il giocatore, nei panni di Sparkster, deve superare innumerevoli livelli, alcuni divisi in sezioni affrontando ferocissimi nemici e terribili guardiani. Questi si possono trovare sia durante che alla fine di ogni schermo e, naturalmente, ce ne possono essere più di uno. Non mancano i bonus e gli aiuti extra. Di questi ce ne sono vari tipi e ognuno ha uno scopo diverso. Si possono trovare rifornimenti di energia, punti bonus, smart bomb, vite extra, eccetera. Non solo, alcuni di questi bonus sono nascosti in locazioni segrete o particolarmente difficili da raggiungere. Proprio per questo motivo è importante provare sempre a distruggere tutto quanto, muri compresi e a esplorare i vari livelli quanto più è possibile. I bonus, infatti, possono nascondersi dietro muri invisibili, sopra piattaforme all'apparenza inaccessibili, dietro oggetti e alcuni muri possono essere distrutti con un semplice colpo di spada. A proposito di armi, la spada di Sparkster è l'unica disponibile ma, grazie ad essa, è possibile realizzare un sacco di mosse delle quali parlerò dopo. Un'ultima nota riguarda le sequenze animate. Tra una sezione e l'altra c'è infatti una piccola sequenza animata che introduce la situazione. Ad esempio Sparkster che allunga gli occhi incredulo quando appare un guardiano o l'espressione incavolata quando gli sequestrano la ragazza da sotto gli occhi.



POWER-UP

Umm, questo titolo, se devo essere sincero, non è molto azzeccato per un semplice motivo. In **Sparkster**, infatti, i power-up non esistono. Il protagonista è armato esclusivamente di una spada e dello zaino-jet sopra citato, grazie ai quali può compiere innumerevoli tipi di attacchi differenti. L'attacco basilare è il semplice fendente. Grazie ad esso può colpire i nemici a lunghe distanze ma non infligge molto danno. Il secondo attacco è l'attacco di spada in volo, potente come l'attacco normale ma molto più efficace in materia di raggio d'azione. Il terzo tipo di attacco è l'attacco rotante in volo. **Sparkster**, infatti, è in grado di estrarre la spada e compiere un giro della morte in meno di un secondo. Il risultato è uno spettacolare fendente rotante, dal raggio di azione molto corto ma dalla potenza devastante. La cosa interessante è che questo tipo di attacco può essere effettuato anche in volo e ripetutamente agendo solo sui pulsanti L e R del joypad. Il quarto tipo di attacco è un altro fendente rotante ma, questa volta, effettuato sul posto senza possibilità di muoversi. Anche in questo caso si tratta di un attacco molto potente ed efficace ma molto corto in fatto di raggio di azione. Per realizzarlo basta tenere premuto il pulsante di fuoco e rilasciarlo quando la barra dell'energia è al massimo. Infine, l'ultimo tipo di attacco. In questo caso **Sparkster** utilizza entrambi spada e Zaino-Jet. Tenendo premuto il pulsante di fuoco e rilasciandolo come per il precedente attacco, si accende il razzo e **Sparkster** si lancia a velocità folle verso il nemico attaccandolo sempre usando la spada. La particolarità di questo attacco è di essere molto potente e flessibile ma, d'altro canto, occorre molto tempo per caricarlo.



COMMENTO



Sparkster è l'ennesima prova di quanto ci si possa fidare della Konami quando si tratta di prodotti di qualità. Anche in questo caso, infatti, nonostante il gioco risieda in soli 8MBit, quello che ci troviamo davanti è l'ennesimo capolavoro audiovisivo e, oltretutto, molto divertente e giocabile. Gli sprite sono enormi e animati in modo incredibilmente fluido, i fondali estremamente vari, gli effetti sonori estremamente curati, le musiche sembrano uscite da un'orchestra ed è pure divertente. Potrebbe sembrare il gioco perfetto se non fosse che **Sparkster** è dannatamente simile a **Rainbow Bell Adventure Twin Bee II**. In entrambi i casi, infatti ci troviamo davanti a due splendidi giochi di piattaforme, entrambi pieni di azione e livelli da superare. Tuttavia **Sparkster** rimane uno dei migliori titoli di questo genere, un pezzo immancabile nella cartucceoteca di appassionati e non.

Santaz

Ecco a voi i peggiori techno-incubi che un opossum potesse mai temere...



COMMENTO



Insomma, **Sparkster** sarà anche quasi identico a **Rainbow Bell Adventure** **Twin Bee II**, ma sinceramente, chisseneffrega? Il gioco è bello? Ha una grafica stupenda? E' divertente? E allora cosa volete che mi importi se è uguale ad un altro titolo? D'altro canto **Mortal Kombat**, in fin dei conti, non è uguale a **Street Fighter**? Sempre della solita zuppa si tratta, ma questo non significa certo che il gioco debba essere per forza una schifezza. Quello che voglio dirvi è che se aspettavate qualcosa di molto bello da vedere, giocare e che vi tenga impegnati per un bel po' di tempo allora **Sparkster** fa per voi, mentre se non appartenete a questa categoria di persone o semplicemente, non siete degli appassionati del genere, niente paura, neanch'io lo sono ma vi assicuro che **Sparkster** mi ha tenuto incollato al video ininterrottamente per giorni. Recepito il messaggio?

Massa

Ed eccolo! E' Stampey-Do! Saltandogli in sella potrete andare molto più veloci e soprattutto fargli sparare potenti getti di plasma che annientano i nemici!



All'assaltooooo!!! Eccovi vari modi con cui Sparkster stronca i nemici...



SPARKSTER

CASA PRODUTTRICE

KONAMI

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

94

▲ Fantastica. Molto varia e dettagli curatissimi

SONORO

96

▲ Se avete la possibilità attaccate il SNES allo stereo. Ne vale la pena

GIOCABILITÀ

92

▲ Vario, bello, divertente e pieno d'azione. Ti acchiappa sin dall'inizio...

LONGEVITÀ

91

▲ ...e non ti molla più!

GLOBALE

92

Konami, un nome una garanzia

YAMATO VIDEO

presenta

YOKO

cacciatrice di demoni



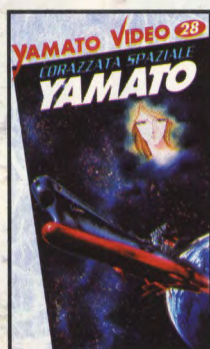
AZIONE

MAGIA

SENTIMENTO



SONO
DISPONIBILI
INOLTRE



V.M. 18

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

DISTRIBUZIONE: POLYGRAM ITALIA srl, VIA TENCA 2, 20124 MILANO

Da compilare in stampatello barrando la casella prescelta. Inviare in busta chiusa a: Yamato srl, via Solferino 41, 20035 Lissone (Milano).

Nome e cognome.....

Via.....N°.....C.A.P.....

Città.....Provincia.....Tel.....

Inviatemi le seguenti videocassette.....

.....

.....

.....

☐ Pago anticipatamente l'importo totale tramite vaglia postale (allegare copia della ricevuta) + 7.000 lire quale contributo alle spese postali a mezzo assicurata convenzionale (aggiungere ulteriori 1.000 lire per ogni videocassetta richiesta in più, oltre la prima).

☐ Pagherò contrassegno al postino l'importo totale + le spese postali.

☐ Desidero ricevere il vostro catalogo generale (inserire nella busta 5.000 lire in francobolli).

Firma.....Firma di un genitore (per richiedere le videocassette V.M. 18).....



Arrivooooo!!!!



La vedete la scritta Special lì in basso? Vuol dire che questa versione è qualcosa di diverso rispetto alla precedente... o no?



SI RINGRAZIA

HYPER GAMES
PER LA
CARTUCCIA

FATAL FURY SPECIAL



Gradisce questa ginocchiata?



Acqua, acqua, acqua, fuochino, fuochetto, FUOCO!!!



Freddo? Con tutte le mazzate che mi sto prendendo?!



Grossi e letali...



Niente male i fondali, eh?



Scusate se mi ripeto, ma i fondali di Fatal Fury, sono veramente mitici...

TRE SON LE COSE CHE VOGLIO DA TE

Ovvero Duck King, Tung Fu Rue e Geese Howard. Chi sono costoro? Tutti i fanatici del gioco Snk e tutti i possessori del primo **Fatal Fury** per Super Nintendo ne avranno sicuramente le scatole piene di sentirseli nominare. Sono tre emblematici personaggi appartenenti alla prima parte della trilogia di **Fatal Fury**. Nella fattispecie Duck King e Tung Fu Rue erano due personaggi selezionabili nel modo Versus Player 2, così come Geese Howard che, oltretutto, costituiva anche il boss finale della prima versione di **Fatal Fury**. Perché emblematici? Beh, in effetti Duck King, un punk di periferia vestito come... un punk di periferia, ha ben poco di emblematico ma i rimanenti due sono davvero mitici. Il cinese Tung Fu Rue ha l'aspetto di un innocuo vecchietto alla Jubei Yamada e non sembra neppure menarle molto forte a differenza del secondo ma occhio a farlo imbestialire: espandendo la propria energia egli infatti assume le dimensioni di un energumeno di due piani con le spalle larghe come un armadio a tre ante e dei muscoli che Kenshiro a confronto sembra una radiografia. Geese Howard invece è un esperto di arti marziali, come peraltro testimoniato dalla sua Hakama che puntualmente indossa in ogni incontro. Oltre a possedere una forza decisamente temibile, sfoggia mosse speciali da brivido con conseguente ingentissimo danno fisico arrecato. Neanche a dirlo ognuno dei tre personaggi ivi aggiunti possiede un suo stage e una sua colonna sonora. "Tutte qui le innovazioni?" direte voi e non a torto. Il fatto è che nell'originale Snk oltre che ai tre sopracitati individui potevate, a differenza di **Fatal Fury 2**, utilizzare anche i quattro boss finali raggiungendo un quorum di ben sette personaggi in più rispetto alla precedente versione, cosa che però sul Super Nintendo non capita, dato che, con apposito cheat mode, i quattro boss già venivano messi a disposizione nella precedente versione di **Fatal Fury 2**. Rimangono solo le nuove mosse speciali ma saranno in grado di saziare la vostra fame di videopicchiaduristi incalliti?

COMMENTO



Ecco una ennesima truffa ai danni dei contribuenti, simile a quella che ci ha propinato **Street Fighter 2** ma, a mio avviso, ancora più evidente. Già l'edizione della precedente versione mi pare troppo recente per giustificare un seguito, il fatto poi che praticamente le differenze siano pressoché esigue fa apparire il tutto come una gran presa per i fondelli. Mi spiego: se un paio di mesi dopo l'uscita di **Fatal Fury 2** non fosse uscito alcun cheat mode per utilizzare i boss allora avrei anche potuto giustificare un seguito del sequel ma dato che da neppure sei mesi possiamo giocare con dodici personaggi su quindici totali della versione Special mi pare piuttosto utopico andare a sperperare denaro a distanza di pochi mesi per trastullarsi con una manciata di personaggi in più che, tra l'altro, apparivano già nella prima versione di **Fatal Fury** per Super Nintendo anche se, almeno graficamente, non erano certo all'altezza di quest'ultima versione. Fate un po' voi, io mi sentirei se non altro preso un pochino per i fondelli. Voi come reagireste per esempio alla notizia che fra circa tre mesi potrebbe essere editata la versione Super Nes di **Super Street Fighter 2 Turbo**?

COMMENTO



Direi che Char non ha tutti i torti anche se è giusto considerare che tutte e due le ultime versioni Super Nintendo di **Fatal Fury** sono dotate di una qualità decisamente buona. Direi che il ragionamento più logico sarebbe quello di consigliare caldamente la visione del presente titolo a chi, per un motivo o per l'altro, non è già in possesso della versione precedente mentre solo chi sbava veramente per il picchiaduro della Takara potrebbe farci un pensierino già possedendo **Fatal Fury 2**. Ripeto: anche questa ennesima conversione risulta apprezzabilissima: grafica di buon livello con sprite grossi e generalmente ben animati e fondali suggestivi anche se un po' discontinui. La giocabilità è identica a quella del titolo precedente, ivi compreso l'assurdo modo per ottenere le mosse speciali che vi farà smadonnare incredibilmente, soprattutto se possedete un normale joystick e non un joystick. Livello di difficoltà nella norma e tre personaggi in più non lo ergono certo a mostro di longevità ma se siete accaniti pestatori è inutile persino che tenti di dissuadervi a collezionare tutti e tre gli omonimi picchiaduro della Takara



Un po' un'entrata alla Pasquale Bruno...



GAROU DENSE TSU
FATAL FURY SPECIAL

DOLBY SURROUND

SNK 1993 REPROGRAMMED TAKARA 1994

CASA PRODUTTRICE

TAKARA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

92

▲ Ottimamente disegnati i personaggi, dotati di animazioni piuttosto buone
▼ Piuttosto buoni i fondali anche se un po' discontinui nella qualità

SONORO

87

▲ Come al solito colonne sonore di buon livello...
▼ ...ed effetti sonori nella norma

GIOCABILITÀ

89

▲ Non racchiuderà tutta la tecnica di **Street Fighter 2** ma di certo si lascia giocare più che bene
▼ Mosse speciali come al solito frustranti

LONGEVITÀ

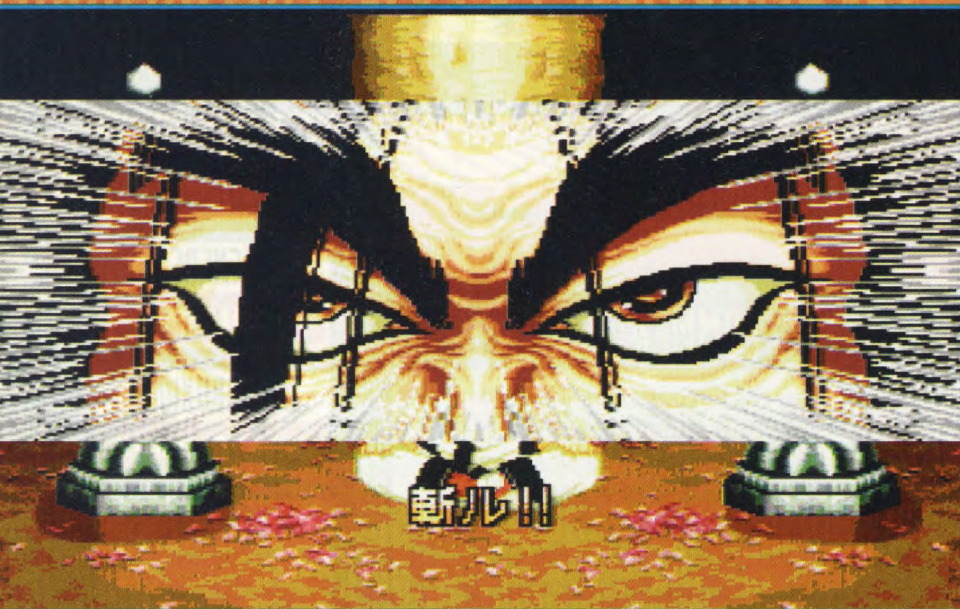
91

▼ Non è che ulteriori personaggi complichino ulteriormente il compito che già vi vedeva protagonisti nella precedente conversione...

GLOBALE

89

Impossibile non prenderlo in considerazione se siete fanatici dei picchiaduro, ma solo se non possedete già la precedente versione



LEGENDA MOSSE

G =Giù
Av =Avanti
I =Indietro

SI RINGRAZIA

HYPER GAMES
PER LA
CARTUCCIA

E l'ennesimo gioco, e l'ennesimo picchiaduro. Questa volta si tratta della diretta conversione di uno dei migliori coin-op usciti negli ultimi anni. Si tratta di **Samurai Spirits**, conosciuto anche come **Samurai Showdown** e la peculiarità dei personaggi del gioco è che, invece di avvalersi solo di tecniche di combattimento a mani nude, usano le più svariate tecniche di scherma, orientali e non, dal kendo al fioretto. Immaginatevi un combattimento tra una spadaccina francese e un samurai giapponese, oppure uno sgherro dei ghetti americani contro un aborigeno o un guerriero arabo. Bene, tutto questo, in **Samurai Spirits** è possibile ma i personaggi non si limitano a quelli sopra citati, ce ne sono altri, naturalmente tutti provenienti dai luoghi in cui l'arte della scherma è particolarmente diffusa. Il gioco è il classico picchiaduro alla **Street Fighter**, ovvero il giocatore (o i giocatori) deve combattere contro una moltitudine di avversari in singolar tenzone, dove occorre vincere almeno due round su tre per terminare felicemente l'incontro. Come ho detto prima ogni personaggio, a questo scopo, potrà far uso di tutto il suo repertorio di colpi, normali e speciali. Questi ultimi sono ovviamente più potenti dei primi e non possono essere contrastati direttamente poiché questo comporta sempre una minima perdita di energia e vanno neutralizzati con una mossa corrispondente. Sono presenti anche i classici livelli bonus, dove bisogna spaccare quanti più oggetti nel minor tempo possibile.



SAMURAI SPIRITS

COLPI SEGRETI?

Molti di voi si staranno chiedendo se anche in **Samurai Spirits** sono presenti i colpi super segreti come in **Fatal Fury 2**. Bella domanda! Proprio così, ancora non lo sappiamo ma, tutto quello che vi possiamo dire è che, anche in questo gioco, quando l'energia viene ridotta a meno del 30% comincia a lampeggiare in rosso. A questo punto, in **Fatal Fury**, sarebbe stato possibile usufruire di colpi particolarmente potenti ed efficaci. Non sappiamo se è possibile fare la stessa cosa in **Samurai Spirits**. Ma non è finita, in questo gioco, c'è un altro indicatore, il POW, che aumenta quando il personaggio viene colpito. Ogni volta che raggiunge il massimo livello, il combattente diventa tutto rosso e i suoi colpi vengono raddoppiati per quanto riguarda la potenza. Secondo me, però, c'è sotto qual cos'altro e state tranquilli che, se scopriremo qualcosa di nuovo a riguardo, non mancheremo di farvelo sapere.





グヒッ！オイラの強さを知らずに戦ったおめーは大マスケェ！

SHIRANUI

GENAN SHIRANUI

Questo orrido sgorbietto verde è armato di un guanto artigliato simile a quello di Freddy Krueger. La sua velocità è molto elevata ed è anche piuttosto agile. Purtroppo non è molto potente e i suoi colpi non infliggono molto danno, tuttavia, se usato da mani abili, questo personaggio si rivela essere decisamente letale.



Poison Blizzard G,G/Av, Av+Pugno
Butcher Thrust Av,D,DF + Pugno



GALFORD



Avete presente i vari film americani con protagonisti guerrieri ninja verdi, blu, bianchi, rossi e a pallini? Bene, avete davanti uno di quei protagonisti, per giunta accompagnato dal suo fedelissimo amico Poppy a cui regala sempre un osso come premio per la sua collaborazione nel combattimento. E' interessante notare come, in alcuni casi, sia addirittura più pericoloso il cane del padrone e questo grazie alla velocità fulminea dell'animale in questione.

Plasma Blade G,G/Av,Av+ Pugno
Strike Hex Av,G,G/Av + Calcio
Rush Dog G,G/I,I + Pugno

CHARLOTTE

Il mio personaggio preferito. Questa bella spadaccina ha tutte le caratteristiche per essere considerata uno dei personaggi più forti del gioco. Veloce e potente, Charlotte possiede delle mosse dall'esecuzione fulminea e per giunta molto potenti. Peccato che non sia molto agile e che quindi il suo repertorio di mosse speciali non sia molto ampio.



Power Gradation G/I,G,G/Av + Pugno
Splash Fount Y + B Rapidamente



TAM TAM

Oddio, chi è costui? Più che un guerriero sembra l'uomo nero di cui mi parlava sempre mia nonna quando ero piccolo. Questo personaggio ha caratteristiche medie di velocità, potenza e velocità. Inoltre le sue mosse speciali sono molto efficaci anche se richiedono sempre un lungo periodo di recupero da parte di Tam Tam che, quindi, rimane vulnerabile ai vari attacchi nemici.



Mura Gaburu G,G/Av,Av + Pugno
Paguna Deos G,G/I,I + Calcio
Paguna Paguna B Brevemente, Av+ YB



HAONMARU



Eccolo, è lui! Il figaccione della situazione! Forte, potente, veloce, il classico personaggio che, se usato come si deve, diventa praticamente imbattibile. Insomma, se in un gioco, avete sempre amato fare la parte del leone senza ritengo, Hanzo è il vostro personaggio ideale.

Kogetsu Zan Av,G/Av,G,G/I + Pugno
Senpuzan G,G/Av,Av + Pugno



UKYO TACHIBANA



Che gli sarà successo a questo qui? L'unica cosa certa è che, probabilmente, dopo aver perso un occhio ha capito che una spada sola non basta e se ne è procurata subito un'altra. Mica male come ragionamento. Questa caratteristica, però, gli permette di eseguire le mosse molto rapidamente perdendo qualcosa in potenza dei colpi.

Sasame Yuki G,G/I,I + Pugno
Swallow Swoop Slice Salto,G/I,G,G/Av,F + Pugno



WAN FU

Questo bisonte cinese usa la spada quasi come una lancia e, infatti, la usa spesso lanciandola contro il nemico. Inoltre è molto forte e il suo tempo di recupero dopo aver eseguito una mossa speciale è praticamente nullo. Peccato che sia lento come una capra.



Exploding Wave G,G/I,I + Pugno
Slicing Gust Av,G,G/Av + Pugno

NAKORURU

Un'altra rappresentante del W.W.F. Questa volta, però, stiamo parlando di un falcone che la nostra amica usa come ascensore per farsi trasportare a grandi altezze e poter così attaccare il nemico dall'alto. Le sue caratteristiche migliori sono velocità e agilità mentre per quanto riguarda la potenza lascia un po' a desiderare.



Annu Mutsube I,G/I,G + Pugno
Leyla Mutsube G,G/Av,Av + Pugno
Amube Yatoro Av,G/Av,G,G/I,I + YB



COMMENTO



Samurai Spirits ha un grandissimo difetto: è troppo facile. L'ho praticamente finito alla prima partita (dico praticamente perché sono arrivato all'ultimo avversario e mi sono rotto le scatole) al livello normal e senza continuare. Inoltre i personaggi sono troppo piccoli e sono state tolte moltissime cosette presenti invece nella versione Neo Geo. Non è possibile, per esempio, uccidere l'avversario, non c'è lo zoom dello schermo, non è possibile spaccare gli oggetti, eccetera. Insomma mancano tutte quelle caratteristiche che hanno contribuito a rendere **Samurai Spirits** un gran gioco. Per quanto riguarda la parte tecnica bisogna dire che il SNES poteva sinceramente fare di più, la grafica, il sonoro, la giocabilità... insomma, devo proprio dirlo? E va bene. **Super Street Fighter II** è più bello! Contenti?

JUBEI YAGYU



Jubei ricorda moltissimo Gemon di Lupin 3 sia per il fisico che per la tecnica con cui manovra la spada. Questa, inoltre è lunghissima e permette di trattenere l'avversario a distanza e poterlo, così, gestire meglio. Per quanto riguarda le altre caratteristiche del personaggio, Jubei è decisamente veloce e forte ma le sue mosse necessitano di molto tempo di recupero.

Suigetsu Toh G,G/Av,Av + Pugno
Hasso Happa PremeteY + B
Nikkaku Rato Av,G,G/Av + Pugno



KYOSHIRO SENRYO

Uno dei miei personaggi preferiti. Questo stranissimo figura usa una lancia giapponese come arma e ha uno stile di combattimento singolarissimo. La sua arma gli permette di colpire l'avversario a grandi distanze e con notevole velocità, ma la sua forza risulta penalizzata dal fatto che non è molto resistente agli attacchi nemici.

Chobi Jishi G,G/I,I + Calcio
Flame Fandango G/I,G,G/Av,Av + Pugno



HANZO HATTORI



Questo Ninja vestito tutto di nero è simile in tutto e per tutto a Galford, comprese le mosse speciali. L'unica differenza sta nel fatto che Hanzo odia i cani e quando gli hanno proposto di usare un quadrupede come collaboratore lui lo ha fatto arrosto. A parte gli scherzi, Hanzo è veloce, potente e con delle ottime mosse speciali. Decisamente uno dei personaggi più pericolosi del gioco.

Reppu Shuriken
Ninja Twirl
Bullhead Blast

D,DF,F + Slash
F,DF,D,DB,B + YBX
F,D,DF + Calcio

EARTHQUAKE

Questo maranza metropolitano ha un'incredibile potenza, peccato che sia lento come una lumaca lessa. Tuttavia la sua catena è decisamente l'arma più lunga di tutte e questo permette a Earthquake di colpire i nemici anche quando sono molto lontani.



Fat Bount
Fat Chainsaw

G + YB Ripetutamente
Premete Y + B
Rapidamente
Saltate e premete
avanti e indietro



COMMENTO



Sigh! Lo sapevo, promesse promesse e, ancora, promesse. Beh, dove sono lo zoom, il sangue, gli oggetti da rompere e il sonoro galattico? Cosa dite, pretendo troppo? Ragazzi andate a rileggere le preview di **Samurai Spirits** e guardate che cosa aveva promesso la Takara riguardo a questo gioco. Beh, sappiate che non c'è quasi niente di quanto era stato detto. Lo zoom è inesistente, gli oggetti non si rompono e non è possibile far fuori l'avversario. Insomma, quello che prima era un fantastico gioco, adesso è stato trasformato in un normalissimo picchiaduro. Non è finita! I personaggi sono incredibilmente piccoli (quelli di **Fatal Fury** sono grossi il doppio), il sonoro si limita a qualche musichetta e a delle frasi digitalizzate e la giocabilità viene rovinata dal basso livello di difficoltà del gioco. Insomma, il consiglio è il solito. Da comprare solo se siete particolarmente appassionati di questo genere. Passo e chiudo.



CASA PRODUTTRICE

TAKARA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

80

▲ Certo, le animazioni sono molto fluide (ci mancherebbe altro)...
 ▼ ...è il resto che non va bene

SONORO

70

▼ Ia! Uo! Attà! E basta...

GIOCABILITÀ

90

▲ Beh, in fondo si tratta pur sempre di **Samurai Spirits**...

LONGEVITÀ

70

▼ Vi assicuro che anche al livello Hard non impiegherete più di due ore per terminarlo

GLOBALE

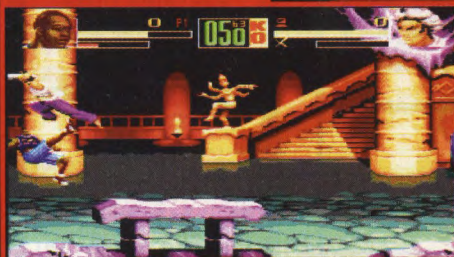
80

Potete dire quello che volete, ma sono convinto che il SNES può fare di più. Vabbé, quello che è fatto è fatto. Speriamo che il film animato sia meglio...

SI RINGRAZIA

**HYPER GAMES
PER LA
CARTUCCIA**

Se Shaquille ricade senza aver mollato un colpo gli vengono fischiati i "passi"? Eh eh eh...



La rissa nella nuvoletta? Ma siamo nei cartoni animati o in un picchiaduro?



Quanto avrà ripetuto questa mossa? Almeno 10.000 Volt! Ah ah ah!

Premessa. Shaquille O'Neal è un famosissimo giocatore di Basket degli Orlando Magic. Rapper a tempo perso, è alto circa 2 metri e venti, pesa 156 chili e porta il 56 di scarpe. Ora sapendo che questo campione non sa nulla di arti marziali, vi chiederete come possa essere saltato in mente alla Electronic Arts di realizzare un picchiaduro dove il protagonista è proprio questo gigante nero. Mah, misteri dei game designer. Anche la storia è abbastanza assurda. Un giorno, infatti, Shaq stava passeggiando per le vie della sua città quando intravede una specie di negozietto che altro non era che un Kung Fu Dojo. Appena entrò, l'anziano maestro all'interno del Dojo pensò a lui come la persona ideale per salvare suo nipote e, dopo un brevissimo corso di arti marziali ultra accelerato, mandò Shaq in un'altra dimensione, ed è qui che comincia il bello.

Vai con lo stoppone, Shaq!

IL GIOCO

Shaq Fu, come avete capito dall'introduzione e dalle foto, è il classico picchiaduro alla **Street Fighter II**. Sono presenti tutti gli elementi classici di questo genere di giochi come colpi normali, mosse speciali e specialissime, tre round per combattimento, eccetera. Le modalità di gioco sono invece tre: Duel, Story e Tournament. Il modo Duel è la classica modalità di gioco a cui siamo abituati tutti. Usando, infatti, il proprio combattente preferito bisogna sconfiggere tutti i nemici in incontri one-a-one allo scopo di diventare il campione assoluto. Il modo Story, invece, vi permette di usare solo Shaquille, è vi catapulta all'interno della storia sopra citata. In questo caso i nemici vanno battuti in un ordine specifico senza possibilità di scegliere. Infine il modo Tournament, che permette di organizzare veri e propri tornei a più giocatori. L'unica caratteristica che differenzia **Shaq Fu** dagli altri picchiaduro è la dimensione dei personaggi estremamente ridotta. Questo fattore, però, ha permesso di poter disporre di aree di gioco enormi e ha avvantaggiato i programmatori, che hanno potuto curare maggiormente le animazioni che sono, a dir poco, fluidissime e curate sotto ogni più piccolo dettaglio. Non ha caso la Electronic Arts ha affidato il lavoro di sviluppo alla Delphine Software, ovvero ai programmatori di **Flashback**. Vedere per credere.



SHAQ

Ecco il protagonista in tutta la sua imponenza. E', naturalmente, molto forte, anche se scarseggia in fatto di velocità, tuttavia il suo calcio volante è imbattibile. Enorme.



Shaq-uriken: Avanti, Basso, Avanti + Pugno
Inferno Kick: Basso, Avanti + Calcio

KAORI



La classica gattina che ti si può sedere sulla ginocchia facendo le fusa e, un attimo dopo, graffiare con le sue micidiali unghie. Fate attenzione alla sua velocità. Ambigua.

Cyclone: Basso, Indietro + Calcio
Cat's Claw: Basso, Indietro + Pugno

BEAST

Un demone di fuoco armato di artigli molto lunghi che gli permettono di coprire un ampio raggio d'azione. Non solo, i suoi colpi speciali sono molto potenti ed è anche molto veloce. Bestiale.



Spitfire: Basso, Avanti + Pugno
Thermal Blast: Basso, Indietro + Pugno

SETT



Il mega-cattivone della situazione. Può attaccare l'avversario a lunghe distanze e i suoi attacchi speciali sono decisamente i più potenti. Per fortuna non è molto veloce ma attenzione a non farvi acchiappare. Riluttante.

Mummy Wrap: Avanti, Basso, Indietro + Pugno potente
Cosmic Missile: Basso, Indietro + Calcio

COMMENTO



Shaq Fu, nonostante le apparenze, può contare su un impatto grafico incredibile. Sono spiacente che le foto non rendano giustizia alle animazioni ma vi assicuro che sono da mozzare il fiato, molto più curate che nello stesso **Street Fighter** o in **Mortal Kombat**. Sì, belle animazioni ma personaggi piccoli, direte voi. Ma anche in questo caso non so se essere contento della scelta dei programmatori, che in questo modo hanno potuto ampliare l'area di gioco a disposizione, tutto a vantaggio della giocabilità. Purtroppo il vero neo di **Shaq Fu** è la longevità, troppo bassa per un titolo del genere. Sette personaggi sono pochi, ma per fortuna non è molto facile batterli tutti, ovviamente solo se giocate al livello normal o hard poiché il livello easy è una cavolata da terminare. Concludendo, se siete degli appassionati del genere o sbavate particolarmente per Shaq allora compratelo, se invece, non appartenete alle suddette persone fateci un pensierino ma nulla di più.

What's up, Cat woman? Can you tell me about the little boy, Nezuz?



Kaori, sei unica! Ehm...

My name is Kaori and I can do some serious damage to your body.

MEPHIS

Un mago in grado di lanciare terribili incantesimi e colpire l'avversario di sorpresa. Attenzione, quando agita le mani non è buon segno. Per voi, naturalmente. Magico.

Lightning Jaws: Basso, Avanti + Pugno
Burning Touch: Basso, Indietro + Pugno debole



Voodoo pensaci tu...

Ci hanno pensato quelli della Delphine a fare delle animazioni di Shaq Fu una chicca...



VOODOO



Una strega veramente infame. Ogni tanto, infatti, sghignazza, tira fuori una bambolina voodoo e si diverte a infilzarla con un ago causandovi un sacco di danno. Malefica.

Earthquake: Avanti, Basso, Avanti + Pugno debole
Eagle Claw: Indietro, Basso, Avanti + Pugno

RAJAH

Un principe persiano abilissimo nell'arte della spada con il quale attacca l'avversario. Attenzione ai suoi attacchi a distanza e alla sua velocità, seconda solo a quella di Kaori. Affettante.



Thunder Clap: Avanti, Basso, Avanti + Pugno potente
Sword Shockwave: Indietro, Basso, Indietro + Pugno

COMMENTO



Non posso certo dire che **Shaq Fu** sia brutto, per carità, purtroppo però è piuttosto semplice da terminare. Peccato perché le premesse per un ottimo gioco c'erano tutte. Ottima grafica, animazioni incredibili, musiche mega ritmate, ottima giocabilità. E' proprio vero che un gioco bello dura poco, ma se permettete, per centocinquanta sacchi preferirei ritrovarmi tra le mani un gioco bello che duri tanto. Non consideratemi venale, mi sto solo mettendo nei panni di quei poveretti che devono sudare sangue per mettersi via i soldi per una nuova cartuccia. Personalmente consiglio **Shaq Fu** solo agli appassionati del genere, mentre gli altri è meglio che si cerchino qualcosa di più appagante. Se poi sbavate per le animazioni allora videoregistratevi qualche sequenza di gioco e riguardatevi la cassetta di tanto in tanto..

Fabio



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ART

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA

84

▲ Animazioni incredibili e curatissime
▼ I personaggi sono un po' piccoli

SONORO

89

▲ Ottime colonne sonore ed effetti digitalizzati

GIOCABILITÀ

85

▲ E' facile farsi prendere dall'azione

LONGEVITÀ

76

▲ Troppo, troppo, troppo facile da terminare. Sette personaggi sono decisamente pochi

GLOBALE

79

Un bel gioco, nulla di più. Peccato che il mondo sia pieno di bei giochi. Peccato, sarà per la prossima volta, Shaq

SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA



Ecco che ripiombiamo per l'ennesima volta nel più colossale falso storico che l'uomo abbia mai prodotto: volete mettervelo in testa o no che all'epoca dei dinosauri gli esseri umani non erano neppure in fase di concepimento? Passi Ryu ragazzo delle caverne poiché fu un mito della compianta infanzia degli intrepidi redattori di Super Console ma Joe & Mac dove lo mettiamo? Insomma, ragazzi, cerchiamo di essere un po' più realistici. Figuriamoci che poi qui ci troviamo a gestire un neonato con la testa di granito da usare al posto della clava, i denti di calcestruzzo che lo fanno assomigliare a Manolo (il testimonial della Sector, per intenderci), lo sguardo da medusa, l'alito cattivo e che oltretutto si diverte a scorrazzare negli intestini di chiunque gli capiti a tiro. Non ho parole...



Scoperto il fuoco, un cavernicolo scopre l'acqua! Ma è fantastico!



SCUSATE, QUALCUNO HA UN MOMENTO?

Essendo dotato di un enorme testone pelato, per giunta, PC Kid sfrutta questo come un martello per mazzuolare i malcapitati di turno e inoltre ha la grande peculiarità di spiccare voli incredibili e di ricadere col crapone a mo' di incudine sempre sul malcapitato di turno. L'effetto è più che deleterio. Oltre alla testa di granito il baby-cavernicolo possiede canini e incisivi da primo premio e li usa per arrampicarsi su piante e amenità varie nonché per scalare montagne, rocce e qualsiasi cosa voluminosa gli sbarri la strada. Ben inteso che se l'oggetto contundente non è troppo voluminoso, PC Kid (in America lo chiamano Bonk) può usare la sua testa per fracassarlo, per scavarvi all'interno un tunnel e via discorrendo.



PC Kid si perde in un bicchier d'acqua

SUPER PC KID



COMMENTO



La conversione Super Nintendo delle avventure di **PC Kid** è un perfetto mix delle prime tre per Pc Engine a cui, oltretutto, apporta notevoli migliorie quali nuove ed entusiasmanti trasformazioni, nuovi personaggi coccolosamente simpatici almeno quanto gli ovosauri, nuovi stage bonus e chi più ne ha più ne metta. Graficamente il gioco si mantiene su livelli più che accettabili, con una miriade di sprite disegnati ed animati incredibilmente bene, dotati di una simpatia fuori del comune. I fondali sono un pochino discontinui, a volte simpatici, colorati e vari, altre volte monotoni e poco definiti. La longevità si mantiene alta soprattutto grazie alla incredibile massa di sottolivelli e schermi bonus. In conclusione **Super PC Kid** risulta un gioco curato tecnicamente piuttosto bene e dotato di grande giocabilità e longevità. Non vedo proprio perché non dovrete comprarlo.

Char





ADITA' DI STOMACO? DIGESTIVO ANTONETTO!

Esistono numerose zone bonus e sottolivelli all'interno del gioco e questi sono accessibili nei modi più disparati. Durante il vostro cammino vi capiterà di trovare per strada degli strani fiori di color viola. Prendeteli e vedrete piombarvi sul cranio un fiorellone gigantesco. Questo vi trasporterà in una delle numerosissime zone bonus che è possibile trovare all'interno delle immense mappe di gioco. Nelle zone bonus vi aspettano i sottogiochi più disparati, che variano sempre di volta in volta. Ad esempio potrete dilettrarvi in una sorta di Shoot' em up dove colpire le faccine gialle stile Smile per trasformarle in utili gadget di cui fare incetta. Potrete anche cercare di collezionare il maggior numero possibile di oggetti saltando e rimbalzando in cielo da una nuvola all'altra. Potrete fare i dispetti agli ovosauri gonfiandoli come palloni aerostatici tramite una pompa da bicicletta. Ancora, dovrete cercare di gettare dei grossi tulipani all'interno di un cestello montato sulla schiena di un coccodrillo con il semplice ausilio del testone etc. etc. Se durante il vostro viaggio vi capita di finire fra le fauci di un tirannosauro oppure di venire inghiottito da un dino-volatile non meglio identificato non passerete subito a miglior vita ma vi verrà data la possibilità di riuscire a fuggire dal suo interno trovando la strada fra un groviglio di budella e intestini colmi di succhi gastrici e mega batteri. Che squallore...



Mostri di fine livello? Sì, ci sono pure quelli in Super PC Kid...

COMMENTO



Che **Super PC Kid** sia un gioco divertente mi pare davvero fuori di ogni dubbio ed è anche vero che non solo longevità e giocabilità giocano a suo favore ma anche la realizzazione grafica e quella sonora, anche se più bistrattata rispetto alla precedente. I personaggi più simpatici e carismatici dell'omonimo gioco per Pc Engine sono stati ripresi nella quasi totalità ed animati in modo splendido, così come lo sprite di cui dovete assumere i controlli. Il fatto è che non mi sembra ci sia uno spessore di gioco tale da poter definire il presente **Super PC Kid** uno dei titoli migliori del momento: se cercate un grandioso gioco di piattaforme recatevi altrove, se cercate un gioco d'azione idem con patate. Con questo non voglio dire che ci troviamo di fronte a un brutto gioco ma unicamente che questo non eccelle nella sua categoria, anche se giocabilità e longevità sono davvero entusiasmanti. E' comunque un gioco da considerarsi generalmente buono e divertentissimo, meta obbligata per tutti i nostalgici del Pc Engine e possibile acquisto di chiunque abbia voglia di divertirsi veramente, garantito.

SI TRASFORMA IN UN RAZZO MISSILE CON CIRCUITI DI MILLE VALVOLE

Come nella migliore delle tradizioni il pestifero bambinetto del Pc Engine può trovare per strada gadget atti ad incrementare le sue facoltà psicomotorie: nella fattispecie questi si trovano sotto forma di caramelle e kebab di varie dimensioni e colori. La caramella con l'incarto azzurro ha il potere di incrementare le dimensioni, e di conseguenza il danno fisico inflitto, del bambinello di Neanderthal. Beccatevi le dimensioni dello sprite! La caramella con l'incarto rosso trasforma invece il vostro eroe in un esserino di dimensioni microscopiche che può sgattaiolare dappertutto. Attenzione, poiché a volte trasformazioni del genere non servono solamente a divertirvi ma possono essere indispensabili per superare alcuni punti altrimenti invalicabili. Visto quindi che l'effetto di buona parte di queste ha un tempo ridotto, cercate di sfruttarne le peculiarità con intelligenza e parsimonia. La caramella gialla fa invece ritornare il neonato alle dimensioni e peculiarità originarie. Veniamo ora al kebab. Il mega kebab di dimensioni apocalittiche deve essere alquanto pepato e trasforma il mitico PC Kid in un bambinetto pestifero e molto incavalato. Risulta invulnerabile agli attacchi nemici per un breve lasso di tempo e può inoltre distruggere qualsiasi cosa tocchi. Esaurito l'effetto dell'incavalatura, il neonato di Cro-Magnon va man mano calmandosi, passando allo stato di bambinetto semi incavalato, contraddistinto dal completino giallo e dal fatto di poter pietrificare per alcuni istanti gli avversari con un semplice sguardo. Questa seconda metamorfosi può essere acquisita anche ingerendo un kebab di normali dimensioni. L'effetto del kebab può essere inoltre combinato con quello delle caramelle: i risultati sono devastanti. Ad esempio il kebab gigante e la caramella azzurra trasformano PC Kid in una gigantesca creatura imbestialita, col corpo da drago e il testone che emette fiamme e vapore da tutte le parti. Potrete quindi disintegrare qualsiasi cosa vi si pari innanzi e prendere a codate i beoti che vi attaccano da terra. Attenzione, perché anche l'effetto di questa trasformazione non dura all'infinito. Occhio anche a non farvi premere dalle presse azionate dagli ovosauri sparse qua e là o vi troverete trasformati in un granchio la cui unica arma offensiva sono le chele ed i cui movimenti sono un pochino impacciati. Gli spiedini, inoltre, sono cumulabili, nel senso che due spiedini normali sortiscono lo stesso effetto di uno spiedino gigante. Vamos a matar...

GRAFICA

89

▲ Un sacco di sprite diversi, dalle forme simpaticissime ed animati decisamente bene
▼ Grafica in generale dettagliata

SONORO

76

▲ Le colonne sonore sono presenti in numero elevato, come del resto i differenti livelli, accoppiandosi alla perfezione con lo stile del gioco...

GIOCABILITÀ

92

▲ Sicuramente l'aspetto più accattivante del gioco: semplice, immediato, divertentissimo

LONGEVITÀ

91

▲ Un sacco di livelli coparsi di sottolivelli, livelli segreti, livelli bonus corredati da un tasso di difficoltà discreto con un bilanciamento perfettamente crescente

GLOBALE

89

Senza dubbio una conversione grandiosa che mantiene inalterati tutti i mitici aspetti delle avventure di PC Kid per Pc Engine: simpatico, giocabilissimo e divertente

IN EDICOLA





In principio erano le tenebre del Vuoto Siderale...

ma gli uomini della Capitol, in onore del loro Capo Spirituale, innalzarono la prima Cattedrale su Luna City e sui suoi maestosi muri incisero le prime cronache.

Entrate in prima persona nel mondo futuribile, meraviglioso e spietato di MUTANT CHRONICLES, a metà tra il gioco e la fantasia.



MUTANT CHRONICLES™



MUTANT CHRONICLES, nuovissima opera strutturata in 30 fascicoli settimanali, non è solo uno splendido racconto dedicato alle mitiche avventure di un Samurai del futuro, ma anche un divertentissimo gioco che vi permetterà di ricreare e rivivere i combattimenti di un manipolo di eroi contro l'Oscura Simmetria in un mondo fantastico ed ostile.

Tutte le missioni si svilupperanno su superfici composte da nove mappe tattiche, mentre un set di segnalini ed un mazzo di carte completeranno l'avvincente gioco, che inizierà con uno scenario introduttivo, per passare al regolamento Base e quindi a quello Avanzato.

Seguiteci dunque in questa splendida, elettrizzante avventura ... Vi aspettano molte sorprese!

MUTANT CHRONICLES : assolutamente vietato perdere l'appuntamento settimanale in edicola con l'incredibile mondo della tecnofantasy!

OGNI SETTIMANA

**HOBBY
& WORK**
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

È IN EDICOLA!

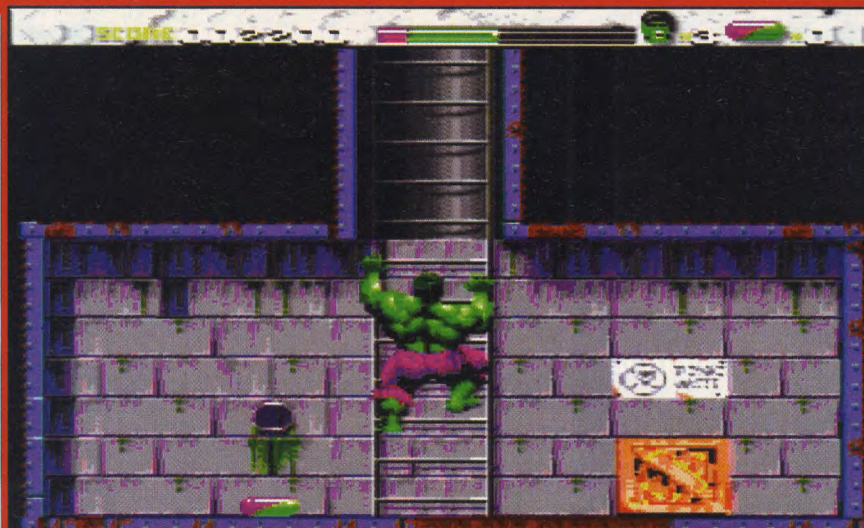


REVIEW SUPER NES



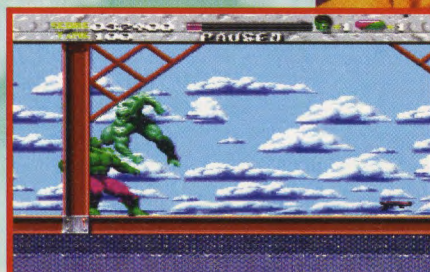
SI RINGRAZIA

HYPER GAMES
PER LA
CARTUCCIA



Ve lo immaginate Hulk in Parlamento con i Verdi?

Ok, ok, so già cosa starete pensando, ecco l'ennesimo picchiaduro stile **Street Fighter** per il SNES. No, fermi tutti, non girate pagina, stavo solo scherzando, qui non stiamo parlando di nessun picchiaduro, o quasi. Il gioco, infatti è fondamentalmente un gioco di piattaforme dove bisogna percorrere diversi livelli uccidendo nemici e raccogliendo oggetti. Che, poi, il protagonista si chiami Hulk (o Bruce Banner, a seconda delle situazioni), sia grosso come un Mammuth e verde come un carciofo, beh, immaginatevi tre Bio Massa messi insieme dopo una doccia di olio d'oliva e capirete di cosa stiamo parlando.



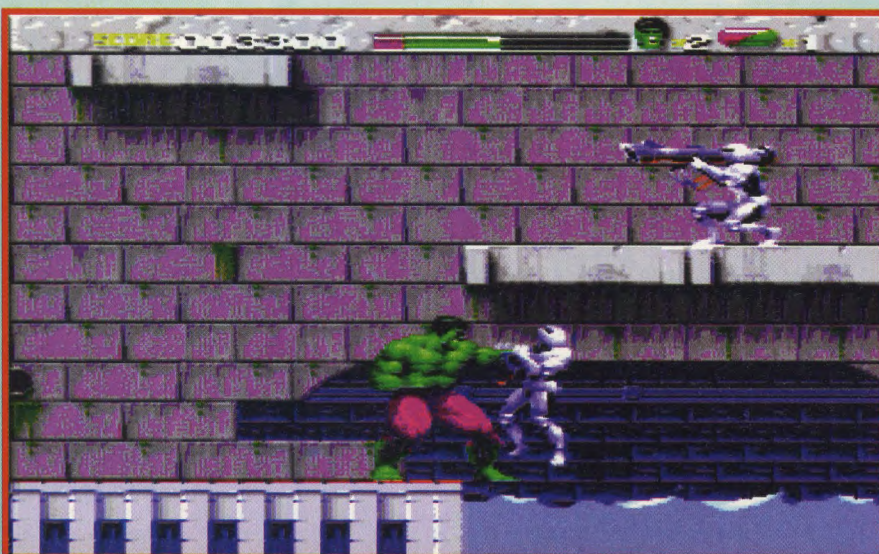
"REMEMBER NIGHTMARE!"



COMMENTO



Ho sempre amato i fumetti Marvel e Hulk è sempre stato uno dei miei personaggi preferiti. Purtroppo, però, il videogioco non riesce a riprodurre questa figura un po' per il fatto che Hulk non è certo una di quelle figure che si possono inserire in un contesto come quello videoludico senza accorgimenti e secondo perché anche la storia e l'ambiente del gioco stesso non sono adatte a un personaggio di questa portata. Ovviamente questo discorso vale solo per chiunque conosca bene il personaggio: per gli altri, infatti sembrerà di avere davanti un normalissimo gioco di piattaforme dove occorre spaccare qualche testa e nulla di più. Dal punto di vista tecnico, **The Incredible Hulk** non è stato realizzato affatto male ma, come in tutti i giochi di questo tipo, dopo un paio d'ore davanti al video arriva inesorabile l'abbiocco e, a meno che siate particolarmente sfegatati o abbiate bevuto dosi massicce di caffè, vi verrà voglia di cambiare gioco.



Una macchia di caffè sulla tuta! Vai col bucato!



Un esempio dell'inefficienza di Hulk: la palla è alta e il beota si accascia per raccogliere un rasofo...



Il nuovo videoclip dell'Incredibile Hulk!



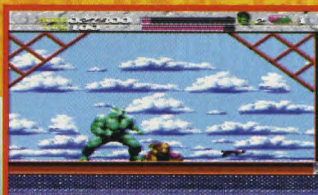
E' Bruce Banner! Devo subito telefonare al capo!

REDIBILE

THE INCREDIBLE HULK



Hulk e il suo telefono portatile...



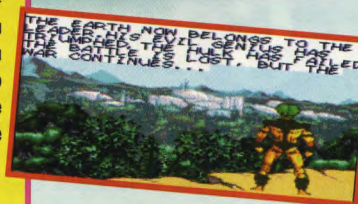
Quando Hulk si accascia così, è imminente la trasformazione in Bruce Banner...

L'INCREDIBILE UGO

In alto sullo schermo è situata una piccola barra metà verde e metà rosa che altro non è che l'energia di Hulk. Se questa scende al di sotto della zona verde allora significa che Hulk si è letteralmente rotto le scatole di essere preso a calci da tutto il mondo e, magia magia, si trasforma in Bruce Banner che, pur essendo molto più presentabile, non è forte, non è grosso e se solo gli saltasse in mente di mettersi contro i cyborg l'ultima cosa che gli attraverserebbe il cervello sarebbero i piedi. Insomma è bene non sottoporre il nostro amico verdagnolo a eccessivi sforzi o al continuo fuoco nemico, pena ritrovarsi in situazioni tutt'altro che tranquille e rischiare di fare una fine fin troppo prematura. Tuttavia, in certe situazioni anche Bruce Banner può tornare utile, infatti grazie alle sue ridotte dimensioni può attraversare senza problemi condotti e tubazioni eccessivamente stretti. La cosa interessante è che mentre Hulk può trasformarsi in un qualsiasi momento in Banner, quest'ultimo per fare il contrario ha due modi. Uno è ritrovare una pillola di energia l'altro è incacciarsi come una bestia e, solitamente, facendosi colpire da un nemico: ma assicuratevi di farlo solo se la barra di energia è sul verde. Un'ultima cosa riguarda le armi tipo pistole e fucili. Queste sono utilizzabili solo da Banner principalmente per il fatto che essendo troppo piccole Hulk non riuscirebbe a premere il grilletto!



Hulk sotto canestro! Ed è un fallo clamoroso!



Un nemico cerca di non svenire mentre Hulk gli spalanca davanti un'ascella...

HULKA VACCA!

La storia del gioco vede, come buono, Hulk e, come cattivo, un certo The Leader, l'acerrimo nemico di Hulk che dopo essere tornato sulla terra dopo un esilio millenario (adesso mi spiegherete come diavolo faceva ad essere un acerrimo nemico di Hulk se questo non si faceva vedere da duemila anni. Mah, lo avrà trovato sulle pagine gialle...) e ha pensato bene di schiavizzarla e di diventare il nuovo monarca assoluto del pianeta. Figuratevi Hulk che cosa ha pensato; lui, impersonificazione della forza pura e della potenza, a dover sottostare al primo frescone che arriva. Insomma, appena ha saputo come stavano le cose ha giurato a se stesso che gli avrebbe spaccato il muso se mai lo avesse trovato. Ed è appunto a questo punto che insorgono i problemi, infatti il caro The Leader sarà frescone quanto volete ma non è un deficiente e ha assoldato come guardie del corpo i più temibili super criminali della terra come Rhino, l'uomo assorbente (e come si chiama? Tampax?), Tyrannus, The Abomination oltre a qualche migliaio di cyborg armati fino ai denti e con un unico scopo: ammazzare tutti coloro che gli capitino a tiro. Naturalmente, trattandosi di un gioco di piattaforme non è detto che Hulk debba fare tutto senza un piccolo aiuto esterno, aiuto che gli viene offerto da tutto ciò che gli sta attorno. Il nostro amichetto verde, infatti, essendo forte come una scavatrice idraulica è in grado di afferrare qualsiasi oggetto e di scagliarlo contro chi e dove vuole. Inoltre sono reperibili pillole di energia, pistole e altre armi che potranno risultare estremamente utili nei livelli più avanzati del gioco.

COMMENTO



Insomma, in un gioco dove il protagonista è l'Incredibile Hulk mi aspettavo almeno molta più azione e pestaggi o, almeno, qualche scena dove l'unico scopo è quello di distruggere tutto. E invece mi sono ritrovato davanti un coso verde che va in giro camminando come un buzzurro di prima stagione menando le mani a destra e a manca. Insomma il classico tipo tutto muscoli e niente cervello. Okay, considerando che Hulk corrisponde a queste caratteristiche fisiche e morali potrei anche dedurne che il gioco è realizzato nella miglior maniera possibile e, secondo me, è proprio questo il problema. Insomma, Hulk più che sul grugno non sa mollare pestoni, quindi è da escludersi un picchiaduro. Non sa guidare quindi anche un gioco di automobilismo è da escludere. E' totalmente deficiente (stiamo sempre parlando del vecchio Hulk) quindi anche un'avventura è out. Insomma, ci sarebbe il flipper, ma anche in questo caso è meglio lasciare perdere. Insomma, il problema è che, Hulk di qua e Hulk di là, il gioco è una vera e propria palla al piede, molto noioso e per nulla innovativo. Peccato, perché tecnicamente non era malaccio. Come direbbe MBF, un'altra licenza sprecata...

Marco



CASA PRODUTTRICE

US GOLD

GENERE

AZIONE/PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Ottime animazioni dei personaggi
▼ Fondali un po' troppo monotoni

SONORO

75

▼ Solamente qualche argh e orgh del protagonista. Per il resto solo qualche musicchetta e niente di più

GIOCABILITÀ

77

▲ Insomma, Hulk è pur sempre Hulk...

LONGEVITÀ

68

▼ ...peccato che questo gioco non gli renda giustizia

GLOBALE

71

Insomma, un gioco che piacerà ai fanatici di giochi di piattaforme ma non ai fanatici del personaggio



BREATH

SI RINGRAZIA

HYPER GAMES
PER LA
CARTUCCIA

Svegliati guerriero! Il disastro ci ha colpiti. Ora noi cerchiamo il potere del drago. Morrai se non ti svegli! Il villaggio è avvolto dalle fiamme e tutto è bruciato ma non sappiamo cosa ha causato il fuoco. Fortunatamente la popolazione è salva. Il fuoco è troppo intenso: non sembra un fenomeno naturale. La magia di Esma fermerà le fiamme sino alla nostra fuga. Siamo circondati dal fuoco. L'unica nostra speranza è Sara. La sua magia ci può salvare. I Dragoni Neri sono fuori del villaggio e ci circondano. La Famiglia dei Dragoni Neri ha progettato di eliminare le altre famiglie di Dragoni e di elevare il suo patriarca, Zorg re dei Draghi Neri, a imperatore del pianeta. Lo sapevo, il solito megalomane di turno, tutti che vogliono conquistare il mondo. Ehi, dal Sol Levante, non vi sembra giunta forse l'ora di inventarvi qualcosa di un pochino diverso per giustificare l'uscita di un nuovo gioco?



COMMENTO



Se devo essere sincero non è che il presente gioco di ruolo mi abbia convinto sino in fondo ma, se non altro, ha il grandissimo (e sottolineo grandissimo) pregio di possedere un linguaggio accessibile alla stragrande maggioranza dell'utenza nostrana appassionata di giochi del genere il che, soprattutto alla luce delle ultime produzioni, davvero non è poco. Non sono certo una miriade i giochi di questo tipo che possiedono una giocabilità così elevata. A questo bisogna però sommare il fatto che il presente gioco certo non eccelle per grafica e trama di gioco. Il tutto è piuttosto lineare e basta un pochino di pratica per riuscire a venire a capo di buona parte degli enigmi proposti e delle difficoltà da superare. Graficamente non eccellente, si diceva, sicuramente nulla a che vedere con **Secret of Mana**, sia per il fatto che varietà grafica e definizione non conoscono paragone fra i due, sia per l'aspetto di gioco in se stesso che, nel caso di **Secret of Mana**, possedeva certo uno spessore incredibilmente maggiore. Tutto sta lì, nella buona giocabilità. Avete terminato **Secret of Mana**? Siete stufo di **Zelda**? Di provare a giocare un Rpg in giapponese neanche se ne parla? Scioppatevi allora questo **Breath of Fire** tanto per tenervi in allenamento sino al prossimo must ma sappiate che si tratta di un gioco nella media e niente di più.



BREATH OF FIRE



BUY \$? END	300G
Mrb13	9G
Herb	9G
Herb x9	81G
Antdt	13G
T-Drop	18G
Apple	90G
Life	450G
Cure	1800G

LA TUA FORZA E' NELLO ZAINO!

In **Breath of Fire** il metodo di controllo delle varie icone ed il loro utilizzo è piuttosto semplice, il che rende sicuramente più "amichevole" la gestione generale del gioco. Nel menù iniziale è possibile personalizzare il controllo tramite settaggio dei tasti ad ognuno dei quali può essere assegnata una funzione diversa. Queste possono essere richiamate in qualunque momento del gioco e vengono attivate automaticamente nel caso vi troviate ad affrontare uno scontro diretto. Il vostro budget iniziale è davvero scarso ma frugando nell'immensa quantità di forzieri che troverete strada facendo potrete trovare un'infinità di gadget e di denaro col quale si potrà incrementare l'arsenale privato comprando e vendendo materiale negli appositi negozi. Il tutto verrà suddiviso in tre diverse icone: la prima, distinta da una mano, raggruppa gli oggetti che coinvolgono direttamente la vostra persona, quali pozioni e antidoti per curarvi da veleni, erbe e cibi vari che permettano alla vostra energia di rigenerarsi e così via. La seconda, quella con l'elmetto, raggruppa invece l'arsenale vero e proprio, sia di armi di offesa (spadine, spade, spadone e chi più ne ha più ne metta) che di difesa (scudi di bronzo, elmetti con visiera...). L'ultima invece raggruppa magie e poteri speciali ed è contraddistinta dall'icona di un bastone da fattucchiere (ergo quello che regge la vecchiaia ad inizio gioco). Nel caso degli scontri, possono essere richiamate anche icone di movimento ma, soprattutto per le prime partite, sarà meglio affrontare tutti i primi incontri senza fuggire anche se sarà data la possibilità. I primi avversari sono di solito decisamente semplici da sconfiggere ed il loro abbattimento comporterà ogni volta un incremento dei parametri di cui siete dotati facendovi gradatamente salire di livello, cosa indispensabile per abbattere gli avversari più ostici che si trovano alla fine di ogni schermata, cioè i guardiani dei vari castelli. Naturalmente armi e vari pezzi di armatura possono essere intercambiati in qualsiasi momento, e anche questo incremento o decremento il valore di alcuni dei vostri parametri. Rimane un'unica cosa da chiarire: mi spiegate come cavolo fate a portarvi appresso trentasei scudi, dodici armature, sedici elmi, scatoloni di pozioni, sacchi di erbe curative, decine di spade nonché un centinaio di ammenicoli vari?

COMMENTO



Ormai ci ho fatto il callo agli Rpg e con tutti quelli che ho dovuto giocare in questo ultimo periodo constatare che **Breath of Fire** possedeva un linguaggio a me familiare è stato davvero un sollievo senza precedenti. Sicuramente l'aspetto grafico è buono anche se né per qualità né per spunti grafici particolari riesce a superare i grandi che Char ha citato. Comunque, il sistema di gestione dei combattimenti è straordinariamente semplice da manipolare a proprio piacimento, e idem tutte le operazioni di equipaggiamento, di cura e tutto il resto sono perfette per qualsiasi principiante. Tanto più con l'icona apposita uno riesce a farsi spiegare tutto quello che c'è da sapere su quell'oggetto o su quell'azione particolare. La trama non mi è sembrata nulla di geniale, ma se pensiamo a quanta roba in giapponese c'è in giro, almeno si riesce a capirla. Io mi ci sono divertito, non è un capolavoro ma è sicuramente un buon acquisto.



PRESS START

CASA PRODUTTRICE

SQUARE SOFT

GENERE

RPG

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▼ Decisamente nella media, senza eccedere in definizione e colori

SONORO

80

▼ Piuttosto discontinuo, con alcune pause di totale silenzio

▲ Alcuni temi musicali sono davvero carini e pieni di atmosfera

GIOCABILITÀ

87

▼ Nello standard per un gioco di ruolo fine a se stesso...

▲ ...ma di gran lunga avvantaggiato dal linguaggio inglese e da enigmi piuttosto semplici da risolvere

LONGEVITÀ

83

▲ Nel complesso più che accettabile, un po' di pratica lo rende sicuramente non troppo complesso e lo svolgimento risulta piuttosto regolare

GLOBALE

83

Un discreto Rpg che ha il grande vantaggio di essere decisamente giocabile dato che è in inglese...



PRIME GOAL 2



COMMENTO



Basta!!! Anche le notti magiche del mondiale americano sono passate eppure l'onda lunga del software continua a ricoprirci di simulazioni calcistiche! Visto che

però il gioco più gettonato in redazione è una simulazione di J League eravamo tutti un po' curiosi di vedere questo lavoro. **Prime Goal 2** pur essendo sicuramente inferiore a **Excite Stage 94** è pur sempre un gioco dignitoso e, pur godendo di una buona giocabilità, vede compromesso in parte il suo voto da una velocità d'azione veramente bassissima. Una volta però che ci prendete la mano vi renderete conto che qualcosa di buono da questa cartuccia lo si può comunque tirare fuori, se non altro in memoria del mitico Totò Schillaci, ambasciatore della italianità nel paese del sol levante (siam conciat bene...)

Nell'ambito degli scambi cultural-calcistici Italia-Giappone (noi gli abbiamo dato Totò Schillaci e loro ci hanno spedito Kazu Miura: cose belle...) ora il paese del sol levante ci sta ricoprendo con incredibile abbondanza di simulazioni del proprio campionato, la famigerata J League, come se non ci fosse bastata la sbornia di simulazioni calcistiche per i mondiali! **Prime Goal 2** è un gioco graficamente molto raffinato che si inquadra in quella cerchia di giochi a scorrimento orizzontale con la palla inchiodata al piede. Scegliendo fra 10 squadre di questo campionato potete cimentarvi in partite singole, contro il computer o contro un amico, oppure cimentarvi in una simpatica partita ai rigori ma, naturalmente, l'opzione principe di questo gioco è quella del campionato. Prima di ogni partita potete selezionare dalla vostra rosa gli undici da mandare in campo e la formazione da utilizzare. Sfortunatamente di questo gioco c'è in giro solo la versione in giapponese fornita quindi di ideogrammi al posto delle care amate lettere che abbiamo imparato in prima elementare, con il risultato che alcune opzioni e statistiche, e soprattutto i nomi dei giocatori, risultano indecifrabili (a meno che non abbiate un amico tipo il nostro Char che vi traduce tutto come un bravo Zingarelli). Il gioco vero e proprio presenta come unica pecca una certa lentezza di azione, o sarebbe meglio dire rallentata, in quanto si realizza solo quando lo schermo è particolarmente affollato. Nonostante questo resta un gioco divertente e completo: potete infatti esibirvi in tutta una serie colpi che vanno da quelli di testa, alle girate al volo fino alle rovesciate. I ragazzi con gli occhi a mandorla se però non inseriscono qualche cavolata non sono contenti, infatti se due giocatori, uno portatore di palla e l'altro no (anche perché se no ci sarebbero due palloni in campo), si scontrano frontalmente si accede ad uno schermo che li vede entrambi in primo piano. E' questo lo schermo del dribbling, dovete infatti schiacciare i tasti a più non posso per sperare o di rubare la palla all'avversario oppure di andarvene indisturbati dopo aver eseguito una delle evoluzioni possibili. Menzione a parte merita il portiere che, pur comportandosi in modo piuttosto goffo non presenta particolari peccati, assicurando così partite equilibrate e divertenti.



CASA PRODUTTRICE

NAMCOT

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

80

▲ Personaggi non grandissimi ma ben fatti
▼ Scrolling sempre lento e per nulla impeccabile

SONORO

60

▼ Una vera buffonata, delle musiche infime e surfide da far accapponare la pelle a da far venire l'idrofobia ad una trota

GIOCABILITÀ

83

▼ Velocità d'azione piuttosto bassa
▲ Divertente e piuttosto facile da giocare

LONGEVITÀ

76

▼ Certo la velocità ne compromette un po' il divertimento
▲ Resta però un titolo divertente anche se non da top della classifica

GLOBALE

77

Incredibile! Forse i giapponesi hanno imparato a produrre giochi calcistici. Pur non essendo una cosa eccezionale questo **Prime Goal 2** dimostra che **Excite Stage 94** non era un caso isolato

ALLARME ROSSO!!!

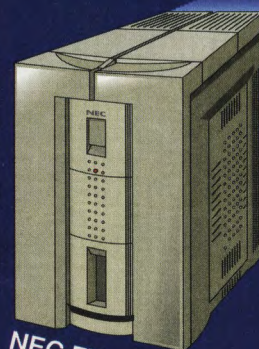
"CINQUE OGGETTI IDENTIFICATI IN ROTTA VERSO LA TERRA!!"



SONY PLAY ST.



SEGA SATURN



NEC FX



NEO GEO CD



BANDAI BA-X



GIOCHI SU DISCO E CD-ROM
PER PC COMPATIBILI

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI
ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO
VIDEOGIOCHI

TUTTO IL MEGLIO PER:

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

GAME BOY

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA CD

MEGA JET

CDX

SEGA GAME GEAR

PANASONIC 3DO

NEC PC-ENGINE

LASER ACTIVE

ATARI LYNX

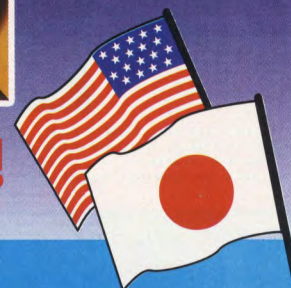
ATARI JAGUAR

SNK NEO-GEO

LASCIAMOCI INVADERE DAL NUOVO DIVERTIMENTO

CONSOLE GENERATION

IL FUTURO DA NOI E' PRESENTE!



DURANTE IL MESE
DI OTTOBRE
CONSOLE GENERATION
APRIRÀ UN NUOVO
REPARTO CHIAMATO
**CONSOLE
RE-GENERATION**
CHE SI OCCUPERÀ
DEL "MERCATO
DELL'USATO"
VIENICI A TROVARE
PER SAPERNE DI PIU'

CONSOLE GENERATION S.a.s.

DISTRIBUZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85



Potete vedere sullo stesso Superman le nuove coperture al titanio del dottor Scholls



Una tuta da niente, è solo rivestita di 10 cm di titanio...

SUPERMAN



THE GREATEST HERO OF ALL TIME. SUPERMAN GUARDS METROPOLIS AND THE WORLD AGAINST ALL EVIL FORCES.

"Sono Superman, effettuo radiografie all'istante a prezzi modici, telefonare ore pasti..."



Praticamente Superman stava venendo da destra, il T-800 percorreva la rotonda e non lo ha visto e guardate che casino è successo!



REGENERATED WITHIN THE FORTESS OF SOLITUDE. THE ERADICATOR IS SUPERMAN RETURN. OR IS HE?



SUPERBOY



CREATED WITHIN THE GENETIC TUBES OF THE CADMUS PROJECT, SUPERBOY CLAIMS TO BE A YOUNG CLONE OF SUPERMAN.

Piano piano tutti i miti dell'infanzia sono destinati a cadere, e così è successo anche per Superman, inossidabile eroe che sembrava invulnerabile a qualsiasi cosa. I papaveri della Marvel, che governano le vite di decine e decine di più o meno famosi supereroi, hanno deciso di dare una radicale svolta alla monotona vita del nostro eroe senza macchia e senza paura... facendolo morire. E' questo il simpatico antefatto che ci porta a parlare di *The Death and Return of Superman*, che vi vedrà vestire calzamaglia blu e mantello rosso per far tornare la giustizia sulle strade del mondo. Vi chiederete: "Ma non si era detto che Superman era morto?" Esatto ma, un po' di pazienza e vi spiego tutto. Nei primi livelli infatti impersonerete il Superman classico, mentre nei seguenti vi vedrete trasformati nelle sue cinque incredibili reincarnazioni. Lo schema di gioco è quello di un classico beat'em up a scorrimento orizzontale sullo stile del buon vecchio *Double Dragon*. Con le vostre sole, ma immense, forze dovrete infatti sconfiggere decine e decine di malviventi che puntano a stabilire un dominio del crimine sul mondo. Per un supereroe come voi dovrebbe essere ordinaria amministrazione.



Cacchio! Solo perché sono Superman mi hanno messo delle ingessature al titanio! Cacchio! Andavano benissimo quelle di gesso!

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

CINQUE KRYPTONIANI PER UN PICCHIADURO

Come già menzionato, il nostro supereroe soffre di crisi di identità e, dopo la cocente sconfitta, si ripresenta sotto altre quattro vesti diverse. Dando per scontato che conosciate il classico Superman, ecco brevemente una presentazione dei suoi quattro alter ego.

THE CYBORG - Praticamente è un collage di quel che rimaneva del vecchio Superman con tutto quello che di bionico gli si poteva attaccare per restituirgli una sembianza umana.

ERADICATOR - In questo caso l'eroe sconfitto sembra si sia ritirato nella Fortezza della Solitudine per ritrarsi nell'anima e nel fisico, per ritornare quindi in questa nuova forma, caratterizzata da una incredibile forza magnetica.

SUPERBOY - In questo caso è la genetica a fornirci questo nuovo eroe; dalle cellule di Superman è stato infatti clonato questo simpatico adolescente dotato di superpoteri.

STEEL - Non trovando più eroi per rimpiazzare quello scomparso, un manipolo di scienziati ha deciso di crearsene uno in casa. Nasce così Steel, un supereroe formato robot.

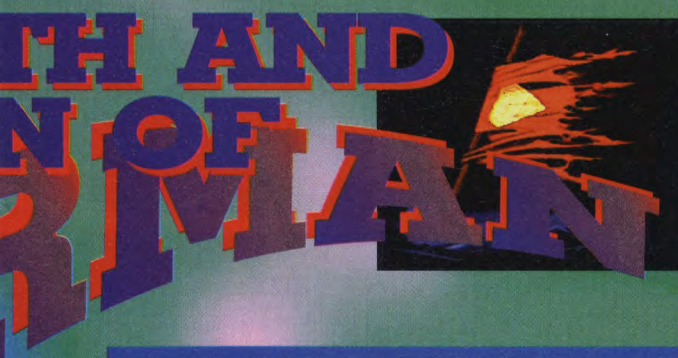
E METROPOLIS
E UNDERWORLDERS
R TAKEOVER.



Mancato!

USATE LA TESTA (DEL VOSTRO NEMICO)

Durante i combattimenti, che spesso hanno velocità frenetiche, non basta pestare a destra e a sinistra per sperare di uscire incolumi dai combattimenti. E' necessaria, anzi indispensabile, una buona dose di strategia. Bisogna capire quando è il momento di usare un colpo, quando volare via da una mischia troppo incasinata oppure quando usare il corpo di un vostro avversario per farvi da scudo o da proiettile contro chi vi attacca. Altro utile truccetto da usare durante i combattimenti è quello di farvi sparare addosso e poi spostarvi: i nemici finiranno col colpirsi a vicenda.



PIU' FORTE DI UN TRENO

Durante la missione non avrete molte armi a vostra disposizione. Superman infatti può soltanto picchiare e svolazzare per lo schermo. Al massimo può emettere raggi dagli occhi oppure usare il colpo segreto (super contatto!). Poco cambia con le sue reincarnazioni; aumenta la potenza del raggio (emesso a volte dai pugni) e la sua forza fisica ma non troverete certo bazooka e mitra. Ogni tanto avrete però la possibilità di raccogliere degli oggetti e di scagliarli sui nemici. Niente di nuovo, anche questo è un classico!



E qui cos'è successo, sono passati i T-800?

COMMENTO



I giochi alla **Double Dragon** mi sono sempre piaciuti; se poi sono realizzati anche bene, come in questo caso, tanto di guadagnato!

Superman ovvia a una non incredibile varietà di situazioni con una velocità di gioco ottima e un livello di difficoltà sicuramente sopra la media. A volte, il fatto di dover ricominciare dal primissimo punto di ogni livello crea un certo sconforto e questo è uno dei pochi appunti che si possono muovere a una cartuccia di innegabile buona fattura. Piacerà sicuramente ai fans del fumetto e ai patiti di picchiaduro, magari ormai stanchi di giochi di combattimento "uno contro uno". Anche chi non è mai andato pazzo per cartucce del genere dovrebbe trovare **Superman** un titolo interessante.

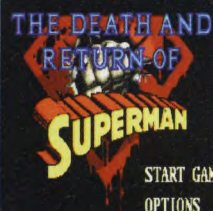


Superman realizza un graffito umano su una saracinesca

COMMENTO



Superman è sicuramente un personaggio capace di catalizzare l'attenzione del pubblico, ma ero curioso di vedere se, oltre al nome famoso, dietro a questa cartuccia si celava anche un gioco dignitoso. Sono rimasto pienamente soddisfatto da quello che ho trovato. Il gioco non introduce niente di nuovo nel mondo dei videogiochi (forse soltanto la possibilità di usare i nemici come scudi) ma quello che offre è di primissima qualità: bella grafica con personaggi enormi, azione emozionante e una difficoltà superiore rispetto a molti altri giochi del genere. Se siete stufo dei giochi tipo **Street Fighter** e quando ripensate al buon vecchio **Double Dragon** vi scende una lacrimuccia di nostalgia... beh, questo gioco fa sicuramente per voi. Buon divertimento!



START GAME
OPTIONS

CASA PRODUTTRICE

SUNSOFT

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

84

▲ I personaggi, sono grandi e ben disegnati e animati, anche se i loro colpi non sono molto vari
▼ I fondali sono piuttosto scarni e, in generale, poco vari

SONORO

70

▼ La musica di sottofondo è spesso dominata dagli effetti di pestaggio, che non sono neppure eccezionali

GIOCABILITÀ

85

▼ I personaggi hanno poche mosse a disposizione
▲ Non ci vuole molto tempo per trovarsi immersi nell'azione frenetica del gioco

LONGEVITÀ

88

▲ Di sicuro non è uno di quei giochi che finirete in un paio di partite
▼ I checkpoint sono troppo distanti uno dall'altro, però sono infiniti.

GLOBALE

85

Un bel gioco, divertente e piuttosto impegnativo, che si discosta dalla massa di giochi del genere grazie anche al nome importante che si porta dietro



**SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA**

Il nostro prode Higgins già eroe del primo **Super Adventure Island** (e forse parente del maggiordomo di **Magnum P.I.**), riprende la propria missione proprio da dove lo avevamo lasciato alla fine dell'avventura. Dopo aver speso un sacco di tempo per liberare la sua amata Tina dalle grinfie del perfido demone di turno, si ritrova a dover rifare la stessa identica missione da capo, con la variante che entrambi i membri di questa improbabile coppia hanno perso la memoria. Però, alla Hudson soft avranno passato notti in-

sonni per riuscire a partorire una trama tanto fantasiosa! E' questo quindi l'inizio di un nuovo emozionante platform, che si rifà alla vecchia e fortunata saga dei **Wonder Boy** in cui vestirete i panni del prode Higgins, eternamente in viaggio per salvare la dolce pulzella, che vi vedrà attraversare sei livelli densi di pericoli e di ambientazioni esotiche.

PARAGNOSTA, FIGLIO DI PARAGNOSTA

Ma come può fare da solo Higgins a ritrovare la bella Tina? Semplice non può! Per farcela deve infatti scovare degli indizi che sono disseminati qua e là per tutta la pianta del gioco. Anche Tina però ci mette del suo per dargli una mano, in alcune parti del gioco apparirà infatti telepaticamente al protagonista per guidare i suoi passi sulla via del bene, ovvero verso il suo nascondiglio. Una curiosità: devono essere le isole Waku-Waku, su cui si svolge buona parte del gioco, a sviluppare i poteri sensoriali di Higgins in quanto riceve messaggi telepatici quasi esclusivamente quando è là.



After a glorious wedding
Master Higgins and his
luscious wife Tina were



SUPER ADVENTURE ISLAND 2



CHIAVI, CHIAVINE E PIETRE

Per limitare l'accesso ad alcune parti dell'isola, il re di Waku Waku ha sistemato delle porte d'acqua che si aprono solamente con particolari chiavi di pietra, custodite da mastodontici e cattivissimi guardiani. Dovrete quindi sconfiggerli tutti uno a uno per poter acquisire le diverse chiavi e poter proseguire nella vostra avventura.



EXCALBUR

Naturalmente all'inizio della vostra avventura non disponete di grandiosi armamenti. La vostra situazione migliora di molto nel proseguo in quanto potete acquisire armi di vario genere e foggia, dai devastanti poteri distruttivi e talvolta anche magie.

COMMENTO



Considerando che il precedente **Adventure Island** era molto simile alla serie dei vari giochi **Wonder Boy** della Sega, non c'è da stupirsi se questa seconda puntata è incredibilmente somigliante a **Wonder Boy in Monsterworld**. Non che questa sia poi una cosa tanto riprovevole visto che stiamo parlando di giochi di ottima fattura che hanno riscosso grande successo fra il pubblico Sega. In definitiva **Super Adventure Island 2** riprende perfettamente sia l'azione, sia i rompicapo, sia la giocabilità della versione Megadrive. Il bello di questo gioco è che migliora più lo si gioca, scoprendo sempre più cose da fare, un po' come avviene per la serie dei giochi di **Zelda**. Il territorio da esplorare è vastissimo ed è molto bello lo schema incrociato di gioco che vi vede andare andare su di un'isola per risolvere un quesito che vi consente di progredire su di un'altra, per poi tornare a giocare su quella di partenza. Un gioco veramente divertente da cui non vi staccherete fino a che non lo avrete finito, e forse anche oltre.

Puck

SURFING U.S.A.

Per muovervi da un'isola all'altra sfortunatamente non disponete di un surf, né tantomeno di una barca. Dovrete infatti accontentarvi di una zattera, alquanto scomoda ma che ricopre degnamente lo scopo per cui è stata fatta.



COMMENTO



Non è che **Super Adventure Island 2** introduca poi delle grandi novità nel panorama di giochi di questo genere. Il personaggio di Higgins però è sviluppato in maniera veramente grandiosa e il risultato è una giocabilità enorme che garantisce grande divertimento. La struttura di gioco poi è molto avvincente, con tutti i suoi incroci, messaggi, missioni che vi portano avanti e indietro per il piano di gioco. Vi troverete in un mucchio di situazioni strane da cui dovrete uscire con destrezza e intelligenza, e magari facendovi largo con un bello spadone. Eh sì, perché nonostante si tratti di un gioco "logico", non sacrifica per nulla l'azione. Cosa potete pretendere di più da un gioco ben progettato e ben realizzato? Niente! Dovete solo divertirvi.

Paolo

GRAFICA

87

▲ Sprites grandi e ben definiti, animati in modo veramente spassosissimo. Anche i fondali, sempre molto curati, danno quel tocco in più al gioco

SONORO

89

▲ Alcuni effetti e le musiche di accompagnamento dimostrano grande cura anche per l'aspetto sonoro
▼ Altri effetti sembrano fatti dai cugini scemi dei programmatori

GIOCABILITÀ

86

▲ Avrete sempre qualcosa da fare e il personaggio di Higgins risponderà sempre perfettamente ai vostri comandi, con pochissime limitazioni
▼ Forse alcuni di voi potranno obiettare che questo gioco non è il massimo dell'originalità

LONGEVITÀ

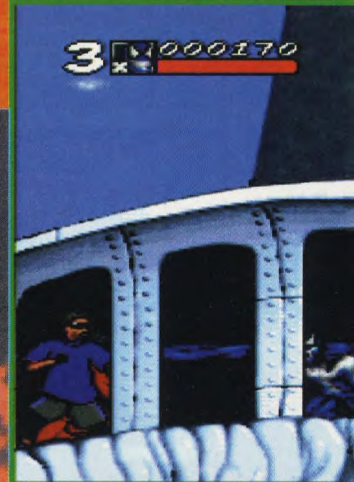
79

▲ Una avventura veramente grande, che solo grazie ai salvataggi riuscite a portare a termine. Rimane comunque sicuro che vi terrà impegnati a lungo
▼ I primi livelli sono un po' troppo facili

GLOBALE

87

La Hudson Soft ha prodotto un platform veramente di prima categoria, se vi piace il genere non potete assolutamente lasciarvelo sfuggire



Il manicomio. Una casa per coloro che sono stati estromessi dalla società. Fra le sue mura spesso imbotite, vivono malati di mente, paranoici, isterici, vecchi bавosi, Jack Nicholson e un certo perverso genio del crimine che risponde al nome di Carnage. O meglio, viveva! Già, perché questo sottoprodotto del DNA di Spiderman (aka l'Uomo Ragno) è fuggito dalla sua cella di massima sicurezza e si appresta a riportare la distruzione nella metropoli. Ma egli non è solo in questa discutibile impresa: con lui sono evasi anche altri due supertarpani quali Shriek e Doppelganger, ognuno pronto e ben disposto a liquidare il tessiragnatele rosso-blu, responsabile della loro incarcerazione. Ma Spiderman non è certo uno sprovveduto; dispone infatti di una varietà di mosse speciali in grado, se eseguite correttamente, di eliminare più antagonisti in una volta sola. Nel gioco, poi, c'è anche una guest-star: Venom, il costume con l'anima; la sua presenza, però, non influirà negativamente sulla salute della sua tradizionale nemesi. Anzi, in alcuni fasi del gioco, si potrà addirittura controllarlo per dare man forte a Spiderman!

MAXIMUM CARNAGE

COMMENTO



Il picchiaduro a scorrimento orizzontale non mi hanno mai fatto veramente impazzire e questo vale anche per **Maximum Carnage**, purtroppo. Dico "purtroppo" perché l'Uomo Ragno è sempre stato uno dei miei supereroi fumetteschi preferiti. In questa trasposizione videoludica delle sue più recenti avventure, l'alter-ego di Peter Parker è veloce e le sue risorse vengono usate nella maniera più completa, il che costituisce un punto a favore del gioco. La grafica riproduce a dovere l'atmosfera del fumetto e le apparizioni dei personaggi più popolari della scuderia Marvel si sprecano. La musica non è male e il gioco è molto impegnativo, specie nelle fasi più avanzate. Ciò che proprio non mi convince, invece, è la struttura di gioco: a ben vedere, infatti, non si fa altro che camminare, arrampicarsi sui muri, sparare ragnatele all'indirizzo di miriadi di mascalzoni fatti in serie e, di quando in quando, affrontare un supercattivo. A me sembra un po' poco. E a voi?

Fabio

ALTERNATIVE EROICHE

Sebbene la tradizione (leggasi: fumetti) voglia che Venom e Spiderman non vadano molto d'accordo, in questo gioco stanno ambedue dalla stessa parte. Infatti, in alcuni dei livelli più avanzati il giocatore avrà la possibilità di controllare il supereroe viola. Questi possiede alcune sfiziose mosse speciali che il giocatore dovrebbe cercare di sfruttare al meglio della loro potenzialità, dal momento che di lì a poco dovrà vedersela con tipacci quali Black Cat, Shriek e lo stesso Carnage.



MAXIMUM CARNAGE

**SPINS A WEB ANY SIZE,
CATCHES THIEVES JUST
LIKE FLIES...**

Spiderman è indubbiamente un personaggio atletico. Non solo può sferzare montanti e calci volanti, ma può effettuare anche uno speciale calcio rotante per liberarsi dei nemici che lo attaccano da ambedue i lati. Il nostro meraviglioso supereroe dispone inoltre di due armi a base di ragnatela, sostanza che in un gioco avente per protagonista l'Uomo Ragno non può certo mancare; trattasi di uno scudo a ventaglio per immobilizzare temporaneamente i nemici e di un lazo per afferrarli da lontano. Vale la pena ricordare che Spiderman è altresì capace di arrampicarsi sui muri, cosa che può tornare utile quando l'ambiente circostante si fa un po' troppo affollato.



BIDONATELI SENZA PIETA'!

Come in molti giochi di questo genere, le strade percorse da Spiderman e i suoi nemici sono costellate di oggetti che il nostro tessiragnatele può sfruttare a suo vantaggio. Per ragioni che non ci sono state ancora chiarite, si tratta per lo più di bidoni dell'immondizia di varie forme e taglie, dalla piccola alla grande come una casa. E' sufficiente scaraventarli all'indirizzo dei cattivi perché questi tornino da dove sono venuti in men che non si dica. Bidonati e contenti!



COMMENTO



Il Tecnicamente, **Maximum Carnage** è un gioco di ottima fattura. Le tavole a fumetti inserite tra un livello e l'altro per portare avanti la trama e creare la giusta atmosfera sono una bella trovata, e gli sprite sono tanto grossi quanto bene animati. La struttura di gioco, però, presenta pochi diversivi, il che si traduce in un annuncio di noia imminente. I livelli che comportano l'uso diversificato della ragnatela riescono a dare al gioco un po' di mordente, ma non abbastanza. Manca proprio quel tanto di varietà che basta a mantenere vivo l'entusiasmo per tutta la durata del gioco. Ma ciò che nuoce a **Maximum Carnage** più di ogni altra cosa è l'assenza di una opzione per il doppio in simultanea: oggi come oggi, nessun picchiaduro che si rispetti può esserne privo. I fans di Spiderman potrebbero facilmente sorvolare su queste lacune, ma neppure loro potranno chiudere gli occhi davanti al fatto che il gioco della Acclaim non rende giustizia al loro idolo.

Dio Massa

MAXIMUM



CASA PRODUTTRICE

ACCLAIM

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

86

▲ I personaggi degli albi a fumetti Marvel sono fedelmente riprodotti

▼ Alcuni fondali mancano di dettaglio e varietà

SONORO

87

▲ Qualche orecchiabile motivo 'aracnofunk' a cura dei Green Jelly e gagliardi effetti sonori

GIOCABILITÀ

82

▲ Facilmente apprendibile e gestibile. Saper usare gli scudi-ragnatela in tempo per bloccare gli attacchi è un dono da acquisire

▼ L'azione è alquanto ripetitiva

LONGEVITÀ

79

▲ E' progressivamente impegnativo e la voglia di arrivare alla fine non mancherà...

▼ ...ma è improbabile che vogliate farci un ripasso

GLOBALE

81

Un picchiaduro come tanti che fa pochi sforzi per offrire qualcosa di nuovo o differente



MORTAL KOMBAT II

Per il Game Boy ci sono montagne di giochi entusiasmanti e divertenti ma, fino ad ora, una grossa pecca della softoteca del piccolo portatile di casa Nintendo era quella di non avere un grande beat'em up a scontri diretti: strano, perché su tutti gli altri formati i titoli di questo tipo sono veramente una valanga. Alla Acclaim devono aver fatto questo stesso ragionamento e così hanno deciso di produrre una versione portatile del sanguinolento *Mortal Kombat II*. Fortunatamente oltre ad avere avuto una buona idea sono riusciti anche a realizzarla in modo decente e il risultato è un gioco veramente interessante. Tutte le mosse che hanno reso famoso questo gioco sono state inserite e, cosa molto importante, sono facilmente realizzabili anche con i soli due tasti del Game Boy. Oltre alle già menzionate Fatalities è anche possibile selezionare i nuovi finali non violenti, si tratta delle Babalities (per trasformare i nemici in neonati) oppure le Friendships (per fargli un regalo o esibirvi semplicemente in un balletto). Gli sprite sono piuttosto grossi e sono animati in modo perfetto, con una riduzione al minimo dello sfarfallio, e anche i fondali sono stati realizzati con la massima cura. Era comunque umanamente impossibile realizzare una conversione perfetta in una cartuccia da 2 Mega e così qualcosa è stato inevitabilmente tagliato. A farne le spese sono stati quattro personaggi equamente divisi fra nuovi e vecchi, in que-

sta versione infatti non rispondono all'appello Rayden, Johnny Cage, Baraka e Kung Lao. Se consideriamo però tutto quello che troverete in questa cartuccia questo è solo un piccolo sacrificio che vi tocca fare. Ora anche il Game Boy può veder scorrere il sangue sui suoi schermi, anche se solo in versione monocromatica, grazie al miglior gioco di combattimento che vi abbiano mai prodotto. Veramente un bel colpo.



SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

MORTAL KOMBAT

COMMENTO

Bella lì. Arriva EmmeKappaDue sul Gameboy e sono tutti contenti: lo sfarfallamento è stato sapientemente controllato dai programmatori e si nota decisamente poco. L'azione purtroppo arranca in qualche situazione, ma soppesando per bene giocabilità, velocità e grafica ci si rende conto che il risultato è assolutamente buono. Ebbene sì: l'animazione degli sprite è notevole, il dettaglio è ottimo e insomma si può dire che è stato fatto alla fine un ottimo lavoro. Certo, non ci sono tutti i personaggi però in compenso rispondono all'appello anche le mitiche Babalities e Friendships, per cui mi sembra proprio che a questo gioco ci sia ben poco da rimproverare. Semplicemente il miglior picchiaduro sino ad ora sull'ancor più mitico Gameboy!



COMMENTO



Punch, ouck, crock, schiz di sang, uaaa! Era dai tempi della delusione di **Fist of the North star** (Kenshiro) che aspettavo un grande gioco di combattimento per Game Boy e ora, dopo anni, la lunga attesa è terminata. **Mortal Kombat II** è una conversione veramente mozzafiato che abbina una grafica eccezionale ad una azione coinvolgente, anche se un filino lenta. Lo sfarfallio durante i movimenti è stato ridotto al minimo possibile e la giocabilità è assicurata da un sistema di controllo che consente di realizzare tutte le mosse in modo semplice e chiaro, con la piccola pulsantiera del Game Boy. Il sacrificio di quattro personaggi non è poi una grande perdita se si considera che ne avete ben otto ottimamente realizzati con cui divertirvi. QUESTO è il gioco che tutti i patiti di combattimento stavano aspettando per il loro portatile.

Puck



GRAFICA

89

▲ Sprite grandi, ben disegnati e con eccellenti animazioni. Una conversione più che dignitosa della grafica originale

SONORO

85

▲ Anche qui i programmatori della Acclaim sono riusciti a spremere piuttosto bene le possibilità del piccolo Nintendo, ottenendo dei buoni effetti e una musica accattivante

GIOCABILITÀ

90

▲ Tutte ma proprio tutte le mosse, comprese le Fatalities le Babalities e le Friendships
▼ Il gioco è un po' lento e non ci sono quattro personaggi della versione originale

LONGEVITÀ

89

▲ Tre livelli di difficoltà, e già col primo potreste incominciare ad avere dei problemi
▼ Sfortunatamente non c'è la possibilità del link per giocare in coppia

GLOBALE

89

Grandi beat'em up sul Gameboy non ce n'erano. Grazie a **Mortal Kombat II** ora anche i possessori di questa console possono lanciarsi in emozionanti combattimenti all'ultimo sangue

Chi è il personaggio dei fumetti più famoso nel parco di Yellowstone? Sicuramente Yogi, che con il suo amico Bubu è uno dei personaggi più famosi della Hanna & Barbera, celeberrima casa americana produttrice di cartoons. Per chi non lo sapesse, Yogi è un orso ciucciottello, molto goloso e cleptomane, che passa la vita a rubare i cestini da pic-nic ai distratti turisti del parco. Anche in

SI RINGRAZIA

CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

questa sua performance su Gameboy, Yogi sarà intento in questo suo personalissimo hobby, che lo vedrà impegnato ad attraversare la foresta, camminare sulle nuvole e sull'acqua. I cestini abbandonati con rara maestria dai turisti non sono però sempre facili da recuperare e molte difficoltà sono disseminate per i livelli. Alcuni cestini sono poi ubicati in posizioni segrete e dovrete usare tutto il vostro intuito e la vostra furberia per poter fare piazza pulita in ogni livello. Attenti come sempre al ranger Smith che cercherà in tutti i modi di ostacolarvi sul vostro cammino!



COMMENTO



Ci troviamo davanti al classico platform game di ispirazione cartoonistica. Quanti ne avremo ormai visti come questo? Dieci? Venti? Ormai ho perso il conto. Si tratta però di un giochino simpatico, realizzato senza grosse pretese se non quella di farvi passare qualche ora felice. E' molto facile da giocare e, a parte qualche piccolo problema per la collisione degli sprite, la giocabilità non presenta nessun tipo di problema. La grafica è dignitosa anche se, pur sempre in giochi del genere, abbiamo visto anche di molto meglio. Alcuni tocchi di umorismo (come Yogi che si gonfia e si mette a volare dopo aver ingerito una pozione) dimostrano un certo sforzo dei programmatori per produrre un gioco almeno con un barlume di originalità. Questo è quanto, niente di meno e, purtroppo, niente di più.

Puck



CASA PRODUTTRICE

EMPIRE

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

75

▲ Non è grandiosa ma non fa neppure schifo. La potremmo definire perfettamente nella media

SONORO

67

▼ Musiche ed effetti sonori di questo gioco sono la cosa ideale per riconciliarsi con la morte

GIOCABILITÀ

84

▲ Come succede per ogni buon platform è molto immediato e divertente fin dalla prima partita

LONGEVITÀ

78

▲ Ci giocherete finché non riuscirete a finirlo...
▼ ...cosa che accadrà molto presto

GLOBALE

80

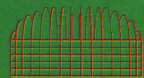
Questo gioco non pretende di essere un titolo che cambierà le sorti della vostra vita, ma è l'ideale per una piovosa domenica pomeriggio

GIOKANDO '94 & Giokandino

4^o HAPPENING DEL GIOCO



4 • 6 NOVEMBRE 1994



Spazio MilanoNord

Via Pompeo Mariani, 2
(M1 Precotto • M2 Cimiano)



ORARIO:

Venerdì e Sabato 10.00 - 01.00 • Domenica 14.00 - 20.00

È un'iniziativa



ASSOEXPO

Segreteria Generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel 02/4815541 - Fax 02/4980330

SUPERTRIX

Ottobre, brutto mese. La scuola è appena ricominciata e di vacanze non se ne parla fino a fine Dicembre. Su, su forza e coraggio che qui a Super Console le cose vanno avanti come al solito compresi la nostra rubrica di trucchi. A proposito, ho notato che arrivano un sacco di lettere contenenti trucchi per Game Boy e anche se, purtroppo, molte di queste non verranno pubblicate (non prendetevela, ma spesso i trucchi sono molto vecchi) mi sono venuti alcuni dubbi. Insomma, non avrei mai creduto che ci potessero essere così tanti e affezionati possessori di Game Boy... oddio, potrebbe anche essere che quei pochi che ci sono si siano messi d'accordo e ci abbiano spedito le lettere tutti assieme per farci credere di essere in tanti... oppure, dubbio atroce, non è che durante le lezioni invece di seguire la spiegazione giocate col piccolo gioiello Nintendo e che questo vi porti a scoprire trucchi e password? Mah, sinceramente non lo so, l'unica cosa che mi importa è che arrivino sempre i vostri suggerimenti e aiuti, se poi ce ne sono tanti riguardanti il Game Boy, vorrà dire che dedicheremo più spazio a questo portatile. Visto che siamo in tema di lettere vorrei invitare tutti i lettori a scrivere non solo per mandare trucchi ma anche per chiedere suggerimenti, spiegando molto sinteticamente il loro problema. Che a partire dal prossimo numero venga aperta una nuova rubrica all'interno di Super Trix dedicata proprio a questo scopo. Ok? Ah, l'indirizzo:

SUPER CONSOLE - SUPER TRIX
c/o Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano

E ora, let's go!

a cura di Bio Massa

YOUNG MERLIN SNES

CODICI

Guido Baratta (MI) ci ha spedito qualche codice. Attenzione, però, non sono tutti, ma dovrebbero essere utili lo stesso.

- RBXYBBB
- XBBLBBBB
- BXLXYBBB
- RBB(FrecciaDestra)YYBB
- LYBR(FrecciaSu)XBB
- YBY(FrecciaDestra)(FrecciaSu)YBB
- (FrecciaGiù)YLL(FrecciaSu)XYB
- YYY(FrecciaDestra)(FrecciaSu)RBB
- BYX(FrecciaSu)(FrecciaSu)XYB
- LYY(FrecciaDestra)(FrecciaSu)RBB



SENSIBLE SOCCER SNES

TRUCCHI VARI

Reti facili? Sporchi trucchi? Malavasi Matteo (Castelfranco Emilia - MO) ci ha spedito alcuni consigli su come stravincere in questo gioco e, se le cose si mettessero proprio male, come cercare una via di fuga ed evitare umilianti sconfitte.

Per segnare facilmente basta far uscire la palla in corrispondenza della linea diagonale immaginaria tracciata dal palo e gli angoli dell'area di rigore. Il giocatore avversario, infatti, rilancerà la palla al portiere, ma un vostro giocatore sarà sempre lì pronto a intercettare il passaggio e a infilare il portiere. Se invece state vincendo almeno 6 a 0 bloccate la partita. Il computer assegnerà 5 a 0 al computer ma voi vincerete lo stesso per differenza reti. Se, infine, state perdendo, prima che scada il tempo resettate il SNES in modo da poter ripetere la partita come se non fosse successo niente.



SUPERTRIX

BATMAN RETURNS

SNES

TRUCCHI VARI

Mannes Chiarini (Modigliana - FO) ci ha spedito alcuni consigli per eliminare i vari nemici usando il Batarang.

BAZOOKA CLOWN - Appena spara col bazooka sparategli



in modo che il proiettile gli scoppi in faccia.

BIKER - Basta lanciargli un solo boomerang.

CLOWN ARMATO CON BOMBA - Colpitelo col batarang in modo che la bomba gli cada sui piedi.

SWORD - Non appena questo beota si appresterà a mangiare la spada colpitelo col batarang e il resto potete immaginarvelo.

SMASH TENNIS

SNES

MENU SEGRETO

Nello schermo dei titoli, quando la scritta 'Press Start' lampeggia premete SELECT cinque volte e START. Facile, no?

CAMBIARE LE STASTISTICHE

Chi non desidererebbe essere il primo tennista nella graduatoria mondiale! In Super Tennis tutto questo è molto facile, basta premere SELECT, R, R, SINISTRA, BASSO, B, A, L e L sul secondo controller. Sentirete un applauso e premendo L e R potrete cambiare le varie classifiche.

CONGO S CAPER

SNES

CODICI PER I LIVELLI

Livello 2 - MONKEY, STAR, CROWN, CONGO

Livello 3 - MONKEY, CROWN, CONGO, STAR

Livello 4 - STAR, CONGO, MONKEY, CROWN

Livello 5 - STAR, MONKEY, FUZZYNECK, CROWN

Livello 6 - FUZZYNECK, CROWN, STAR, CROWN

Andrea Monachino (MI)

SUPER CASTLEVANIA

SNES

STANZA SEGRETA

Gioco vecchio fa buon brodo, o era qualcos'altro? Bah, Super Castlevania rimane comunque uno dei titoli più belli disponibili per SNES e così la pensa anche il signor Emanuele Manna (Roma) che ci avverte che allo stage 6-3, prima di entrare nel castello, contando 16 mattoni partendo dal muro e rompendo la sedicesima con la frusta si aprirà un passaggio. Entrateci e troverete una vera e propria cambusa pieno di cuori e tante altre belle cosette. Non solo, troverete uno strano signore in compagnia di un cane che salta da tutte le parti. Se uccidete il signore il cane andrà a piangere su di lui e prenderanno fuoco. Non serve a niente però è forte.

POWER MONGER

SNES

CODICE FINALE

Velocissimi: 99999999CYJiQ.

CASTLEVANIA III

NES

POWER UP SEGRETI

Al primo livello cercate di collezionare tutti i power up possibili, naturalmente senza mancare il 1-Up all'inizio del livello. Ora lasciate scadere il tempo e ripetendo il tutto, potrete raggiungere il livello massimo di potenziamento senza perdere una vita.

NINJA WARRIORS AGAIN

SNES

SCEGLIERE IL LIVELLO

Come al solito, andate nella schermata dei titoli e premete simultaneamente X e Y. Adesso premete A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Ora apparirà lo stage select; reinsertite il cheat e potrete scegliere anche un'area.

BATTLETOADS / DOUBLE DRAGON

SNES

SCEGLIERE IL LIVELLO

Ecco un ottimo trucco per questo gioco. Quando si tratterà di scegliere il personaggio premete ALTO, BASSO, BASSO, ALTO, X, B, Y, A e START.

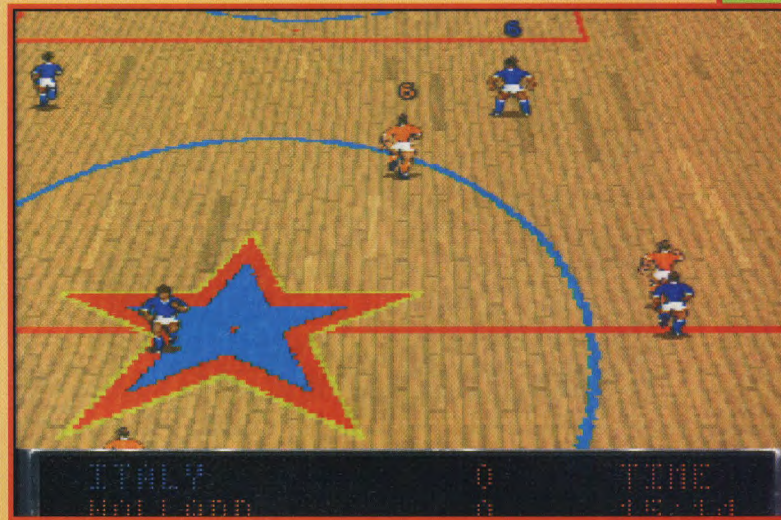
SUPERTRIX

WORLD CUP STRIKER

SNES

GOAL FACILI (TROPPO FACILI)

Definire questo trucco ignobile è come dare del bruttino a Juza. Sappiate solamente che se correte verso la porta avversaria, tirate e mentre il portiere si butta per prendere la palla inserite e disinserite la pausa, il numero 1 avversario tornerà nella sua posizione originale e allora GOAL!



ALADDIN

SNES

OPZIONI SEGRETE

Nello schermo delle opzioni premete L, R, SELECT, START, X, A, Y e B. Se avrete fatto tutto correttamente sentirete il classico jingle. Tornate al Menu principale e vedrete alcune opzioni in più che vi permetteranno di scegliere il livello, il numero di cuori e le mele a disposizione.



JURASSIC PARK

GAME BOY

SALTARE I LIVELLI

Un altro trucco per Game Boy. Provate ancora a telefonare dicendo che ci sono pochi trucchi per questo portatile e vi meno!

Premete, in ordine, ALTO, BASSO, SINISTRA, ALTO, BASSO, DESTRA, SELECT, ALTO, BASSO, SINISTRA, ALTO, BASSO, DESTRA e SELECT. Sentirete un'esplosione. Ora vi basterà premere A, B, START e SELECT per cambiare livello.

SUPER BOMBERMAN II

SNES

CODICI, SCEGLIERE I COLORI DEL GIOCATTORE, SUPER POWER UP

Innanzitutto beccatevi questi codici:

Livello 1 - 4361

Livello 2 - 6442

Livello 3 - 3903

Livello 4 - 9564

Livello 5 - 7735

Inoltre premendo SELECT nello schermo di configurazione del VS mode potrete scegliere il vestito del vostro omino. Ve lo immaginate Bomberman rosa? Bah...

Infine per quanto riguarda il power up, vi basterà inserire inserire 1111 come password.



SUPER GHOULS AND GHOSTS

SNES

MUSIC REMIX

Super Ghouls & Ghosts rimane sicuramente uno dei giochi più impressionanti disponibili per SNES e allora beccatevi questo strano trucco. Raggiungete il Sound Test, evidenziando la scritta EXIT e premendo L e START. Ora suonate la musica 6B e, senza spegnerla, la 4B. Invece della musica normale sentirete un'incredibile remix fatto solo con la batteria. Tullio De Piscopo rulez...

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

SNES

TUTTO!

Eh già, i codici che seguono vi permetteranno di fare tutto quello che volete. Vi basterà inserire i seguenti codici:

- Thermal Detonators illimitati: A, X, B, X, X, A, Y e START.
- Sette "continue": X, Y, A, B, X, X e START.
- Testo scorrevole alternativo: Y, Y, Y, Y e START. Usate L e R per vedere il testo.
- Informazioni sui programmatori: A, B, A, B, A, B, A, B e START.
- Usare la forza: X, B, B, Y, X, A, A, X e START.
- 99 vite: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y e START.
- Affrontare Vader: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X e START.
- Uomo in nero: A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X e START.
- Cheat totale: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X e START.
- DEBUG MENU: Premete L e R sul secondo joypad. Ora premete START (sempre sul secondo joypad) per saltare i veri livelli.
- Invincibilità: Premete senza rilasciarli A, B, X, Y e SELECT sul secondo joypad e il gioco è fatto.
- Sound Test: Premete senza rilasciare A, B, Y, X, BASSO e START.



SUPERTRIX

MONSTER MAX GAME BOY

CODICI

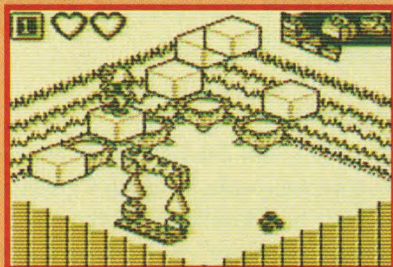
Altri codici...

Livello 2: -LNRX*49

Livello 3: V?259JQX

Livello 4: -BBHMT#I

Livello 5: *Z!749KV



SKYBLAZER SNES

99 VITE

Nello schermo della torre, entrando nella prima torre c'è una vita extra. Raccoglietela e uscite. Ripete-



tendo questa operazione potrete raccogliere vite all'infinito fino a quota 99.

RAINBOW BELL ADVENTURE TWIN BEE II SNES

ACCEDERE A TUTTI I LIVELLI CON TUTTI I POWER-UP

Inserite la password TGTmj e potrete cominciare qualsiasi livello con il pieno di campane e tutte le chiavi.

NIGEL MANSELL GRAND PRIX SNES

EVITARE LA PIOGGIA

Si sa che quando piove risulta molto più difficile mantenere l'auto in pista, specialmente se si sta correndo a più di 300 all'ora. Per evitare questo inconveniente vi basterà uscire, inserire l'ultima password ottenuta e, MAGIA, di nuovo il bel tempo.

MICKY MOUSE GAME BOY

SALTARE I LIVELLI

Per cominciare in un determinato livello inserite uno dei seguenti codici.

Pirate Ship: ALTO, SELECT, A, B e START.

Castle: DESTRA, SELECT, A, B, e START.

The Woods: SINISTRA, SELECT, A, B e START.

MISSION IMPOSSIBLE NES

CODICI PER I LIVELLI

Anche il NES vuole la sua parte. Certo, ma senza esagerare, quindi cuzzatevi qualche codice per questo gioco.

Livello 2: HMPR

Livello 3: KMWV

Livello 4: XDGJ

Livello 5: TVJL

Livello 6: QBYZ

EQUINOX SNES

VITE INFINITE

Ebbene sì, un trucco per le vite infinite. Incredibile vero, ormai eravamo abituati a vedere di tutto e non eravamo più abituati a vedere cose del genere. Vabbé, andate nella schermata dei titoli e premete L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. Se lo schermo diventerà blu allora vorrà dire che avrete fatto tutto correttamente.



SUPERTRIX

SUPER SWIV SNES

CODICI PER I LIVELLI

Per saltare i livelli di questo sparatutto inserite la pausa e premete:

Livello 1: R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, L.

Livello 2: R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R, R.

Livello 3: L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L.

Livello 4: R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L.

Livello 5: R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L.

Livello 6: L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L, R.

SIM CITY SNES

SOLDI EXTRA

Per ottenere molti soldi senza rischiare rivolte o sommosse operate in questo modo: a dicembre au-

mentate le tasse del 20% e diminuite i fondi allo 0%. Ora, appena scatta il nuovo anno rimettete tutto come prima altrimenti la gente lascerà la città. Tuttavia vi ritroverete con molti soldi in più permettendovi di costruire, aumentare la popolazione e quindi aumentare le entrate. Ganzo!

COTTON 100% SNES

VEDERE LE SEQUENZE ANIMATE

Questo gioco è caratterizzato da delle sequenze introduttive molto divertenti. Per vederle



tutte andate nello schermo dei titoli e premete ALTO, X, BASSO, B, SINISTRA, Y, DESTRA, A, L e R. Ora premete ALTO e BASSO per scegliere il livello e premete Y per vedere la scenetta.

ROCKO S MODERN LIFE SNES

CODICI PER I LIVELLI

Beccatevi queste pass:

Livello 2 - COMICS

Livello 3 - MELBA

Livello 4 - HIPPO

THE KING OF DRAGONS SNES

99 CREDITI

Ancora non siete riusciti a terminare questo gioco? Male! Meno male che ci siamo sempre noi, altrimenti...

Procedete in questo modo: quando avete solo un credito a disposizione premete START sul controller 2 e quindi START sul primo e scegliete il personaggio col tasto B.



SUPER METROID SNES

SUPER ARMI SPECIALI

Lo sapevate che potete usare le armi speciali con il

Charge Beam e ottenere così delle super armi devastanti? No? Bene, adesso lo sapete. Per ottenere questo scopo premete START mentre state giocando, selezionate il Charge Beam e un'altra arma. Ora ripremete START, caricate il booster e KABOOM!!! Ricordatevi, però, che questo trucco non funziona se non avete l'arma...



SUPERTRIX

X-CALIBER 2017

SNES

COMBATTERE CON I GUARDIANI

Volete combattere solo i guardiani senza percorrere i vari livelli? Allora andate nella schermata dei titoli e premete DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, ALTO, BASSO, SINISTRA, BASSO, BASSO, BASSO. Ora tenete premuto Y e posizionatevi su "New Game" premendo sempre Y. Ora non vi rimane che scegliere il personaggio.

WHO FRAMED ROGER RABBIT GAME BOY

CODICI PER I LIVELLI

Avevo parlato prima del fatto che alcuni lettori giocano col Game Boy durante le lezioni e scoprono un sacco di trucchi? Eccone qua un esemplare! Il nostro affezionato Toby ci ha spedito tutti i codici di questo gioco:

Livello 2 - DLT3QYBY
Livello 3 - 6PLDMSRC
Livello 4 - MMLFGWXJ
Livello 5 - BGQTVKJP
Livello 6 - RTJPWN43

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE GAME BOY

CODICI PER I LIVELLI

E sempre lui, Toby... visto che avevo ragione. Vai Toby, continua così!

ARCUS SPIRIT SNES

CODICI PER I LIVELLI

Livello 1 - CCIBCDJEJED
Livello 2 - CCIRCDEJFU
Livello 3 - CFJ5DDEJFH
Livello 4 - 2DFE40GHWZ
Livello 5 - EDHDIDMRHT
Livello 6 - OKHD0DMRQM
Livello 7 - GCHB0DMRQM
Livello 8 - GEHE5EQZKL

Livello 2 - JT11J3117H
Livello 3 - 95144122J
Livello 4 - 7H15451714
Livello 5 - 3516469356

GODZILLA GAME BOY

PASSWORD ULTIMO SCHERMO E SOUND TEST SEGRETO

Non avete voglia di faticare troppo per terminare questo gioco? Allora inserite questa password: LB/I.
Se invece volete godervi tutte le varie colonne sonore o i ruggiti di Godzilla allora premete A+B+START durante il gioco per accedere a un Sound Test nascosto.

Simone Pozzobon - Maserada sul Piave (TV)



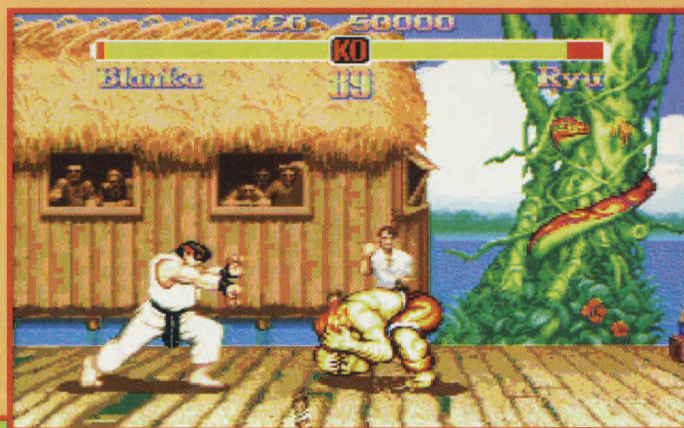
EKSCIONREPLEI

Ragazzi, questa volta abbiamo davvero stra-esagerato. Non vi siete voluti accontentare dei trucchi già esistenti per Super Street Fighter II? Beh, beccatevi sti codici per l'Action Replay e stragiocatelo fino alla nausea!

SUPER STREET FIGHTER II

Giocatore 1 (Sostituire la "x" con un valore da 0 a F)

7E053190 Energia illimitata
7305EA00 Mosse speciali a mezzaria
7E05D002 Vincere con un solo Round
7E05E609 Palle di fuoco super veloci
7E05D300 Autofuoco
7E522401 Recupero veloce dopo una palla di fuoco
7E059C01 Super velocità
7E059B01 Invisibilità
7E066E00 Mai intontito
7E053702 Combinare il Dragon Punch e l'Hurricane Kick
7E053706 Lanciare sempre la super palla di fuoco
7E08110x Combattere sempre contro lo stesso avversario (O-F)
7E053602 Cambia il colore del vestito quando si è colpiti
7E053430 Super salto
7E06A701 Super palle di fuoco
7E053700 Ryu può lanciare solo palle di fuoco normali
7E052B01 Usare con il codice sotto
7E052C01 Rallenta le mosse speciali



SUPERTRIX

PRINCE OF PERSIA GAME BOY

PASSWORD PER I LIVELLI

Tanti lettori chiedono trucchi per Game Boy, molti in particolare, per Prince of Persia. Beh, ringraziate Francesco Neri da Modena che ci ha spedito tutte le password per questo fantastico gioco. Il numero tra parentesi è il tempo rimasto a disposizione.

Livello 2 - 01768075 (59)

Livello 3 - 24613065 (56)

Livello 4 - 99116015 (53)

Livello 5 - 50005005 (50)

Livello 6 - 46308135 (48)

Livello 7 - 12936195 (43)

Livello 8 - 07838685 (39)

Livello 9 - 99420654 (34)

Livello 10 - 86725644 (30)

Livello 11 - 52620774 (25)

Livello 12 - 43121764 (24)

Combattimento Finale - 71027714 (22)



Giocatore 2

7E077190 Energia illimitata

7E082A00 Mosse speciali a mezzaria

7E082609 Palle di fuoco super veloci

7E081300 Autofuoco

7E076401 Recupero veloce dopo una palla di fuoco

7E07DC01 Super velocità

7E07DB01 Invisibilità

7E08AE00 Mai intontiti

7E077702 Combinare il Dragon Punch e l'Hurricane Kick

7E077706 Lanciare sempre la super palla di fuoco

7E05D10x Combattere sempre contro lo stesso avversario (O-F)

7E077602 Cambia il colore del vestito quando si è colpiti

7E077430 Super salto

7E08E701 Super palle di fuoco

7E077700 Ryu può lanciare solo palle di fuoco normali

7E076B01 Usare con il codice sotto

7E076C01 Rallenta le mosse speciali

Generali

7E00BF10 Senza sfondo

7E1D3F0A Turbo velocità

C0037E00 Rimuove la barra dell'energia (solo con la versione USA)

ROCK & ROLL RACING

7E02A2xx "xx" è il colore della macchina (00-08)

7E02A0xx "xx" sceglie la macchina (00-04)

7E02BDxx "xx" sceglie l'arma (01-03)

7E02BExx "xx" sceglie l'arma posteriore (00, 04 e 05)

7E02BF00 Setta il salto

7E02BF01 Nitro

7E0E07xx Soldi x100

7E0E08xx Soldi x1000

7E0E09xx Soldi x1000000
(Spegner l'Action Replay quando si usano i soldi)



MEGAMAN X

7E0C0301 Megabuster sempre attivo senza doverlo caricare, ma non è più possibile caricare le altre armi

7E0C0302 Super Buster sempre attivo

7E0BCF20 Energia infinita

7E1F7A0x Rimpiazzare la "x" con un valore da 0 a C per scegliere il livello

7E0C1311 Invincibilità

EASY RIDE

Avete difficoltà nel terminare le piste di questo gioco? Volete ridicolizzare i vostri amici e umiliarli in entusiasmanti sfide uno-contro-uno? Questa guida vi aiuterà a raggiungere i sopracitati traguardi, con una descrizione accurata delle piste e delle macchine disponibili in questo scattante gioco.

Nonostante il nome della pista, riuscire a tagliare il traguardo o strappare il miglior tempo non è affatto un'impresa facile. I punti più pericolosi della pista sono tre e vanno percorsi con molta cautela.

RECORD DELLA PISTA
4WD - 1'40"93
Coupé - 1'36"91
F-Type - 1'93"61

1 - Curva a S

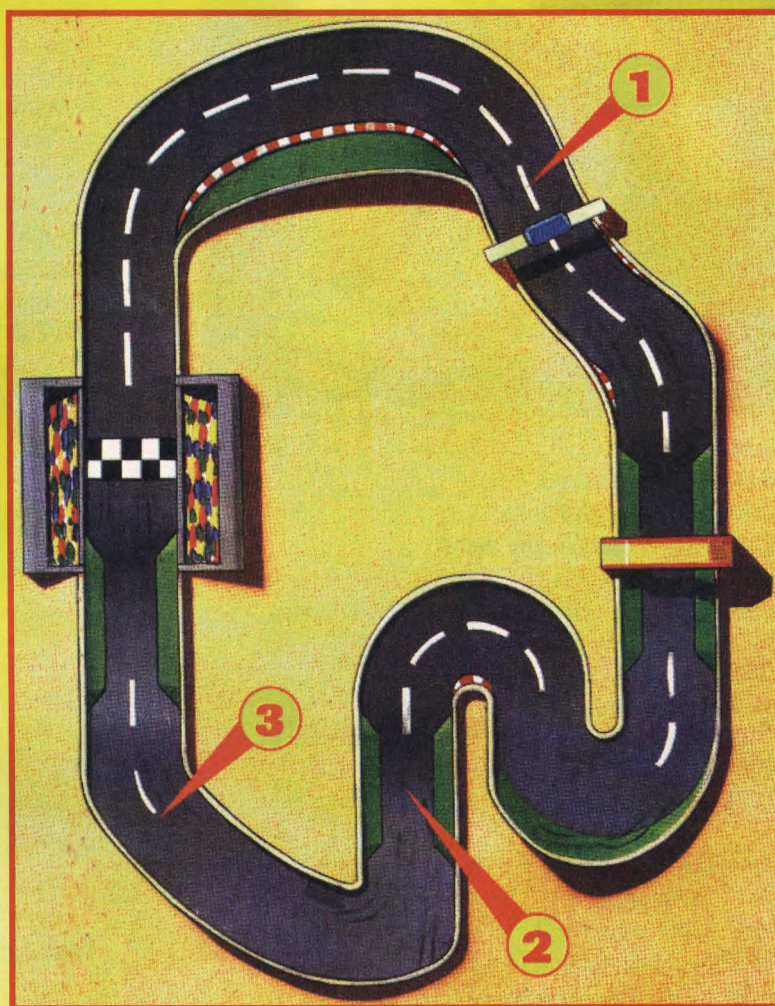
Prima del sottopassaggio dovrete superare una curva a S. Cercate di percorrerla come se doveste passare sopra a una linea immaginaria dritta. Dopo di che curvate leggermente ed entrate nel sottopassaggio cercando - soprattutto con la 2WD - di non finire contro i muri.

4WD - I piloti principianti forse rimarranno un po' delusi dalle caratteristiche di questa macchina, in quanto non eccelle certo in velocità né in aggressività del motore. Tuttavia, questo è sicuramente il mezzo con la tenuta di strada migliore ed è, infatti, l'unica a poter percorrere alla massima velocità i percorsi accidentati senza particolari danni. Inoltre le enormi ruote offrono una discreta protezione contro gli urti.

Coupé - Questa macchina offre delle prestazioni medie. E' molto adatta per chi desidera combinare una buona velocità, una discreta accelerazione con un'efficiente tenuta di strada. Peccato che non sia molto resistente e che nei percorsi accidentati subisca molti danni, soprattutto se si viaggia ad alte velocità. Anche questa macchina è particolarmente adatta per i principianti, soprattutto per chi non ha mai avuto a che fare con giochi di questo tipo.

F-Type - L'F-Type è una macchina estremamente maneggevole e veloce, con una tenuta di strada ottima, che la rendono una macchina molto adatta nei percorsi pieni di curve. Purtroppo è altrettanto fragile e, non appena la strada diventa leggermente accidentata, la macchina rischia di subire gravi danni alle sospensioni e alla carrozzeria. Solo per guidatori esperti.

2WD - La 2WD è decisamente il mezzo migliore ma solo se guidata da mani esperte. Il suo comportamento è molto aggressivo e offre le migliori prestazioni in fatto di velocità e accelerazione, fattori che però possono diventare molto dannosi in piste come l'Aqua Tunnel o in curve strette come quelle del Night Owl, dove la tenuta di strada può venire a mancare del tutto. La migliore solo se guidata dal migliore.



2 - Grande discesa

Prima della curva finale c'è una curva a gomito molto pericolosa, in cui è molto facile finire contro le barriere o, addirittura, fuori strada. State sulla destra ma dovrete rallentare per non finire sul lato sinistro. Sicuramente il miglior modo per percorrere questo tratto.

3 - Curva finale

Questa curva è piuttosto facile da affrontare anche a piena velocità, tuttavia cercate di non fare sciocchezze poiché potreste perdere dei secondi preziosi. Cercate di stare verso l'interno e di controllare con l'acceleratore la velocità e la tenuta di strada, accelerando al massimo non appena vedrete lo sbocco della curva.

Race (WILD TRAX) SUPERTRIX

AQUA TUNNEL

1 - Prima curva

Usare la 2WD in questa parte del tracciato può voler dire perdere un marasma di tempo inutilmente. Le altre, invece, pur avendo sempre una certa dose di difficoltà sono in grado di sfruttare le curve e le zone meno profonde per guadagnare tempo e velocità e quindi del vantaggio rispetto agli avversari.

L'acqua tunnel può sembrare una delle piste più insidiose ma seguite alla lettera queste quattro indicazioni e vedrete che non avrete problemi.

RECORD DELLA PISTA

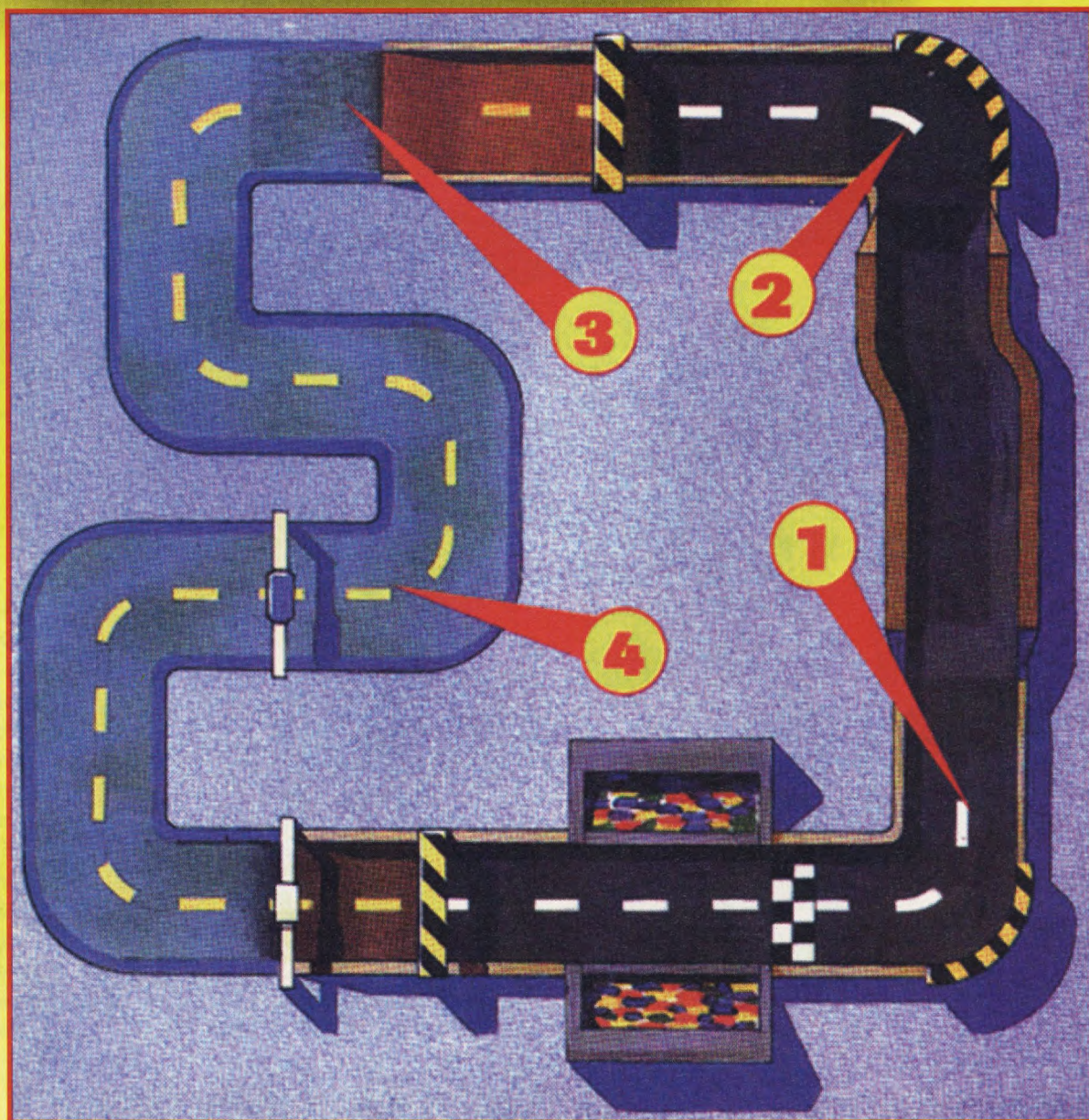
4WD - 2'11"11

Coupé - 2'06"36

F-Type - 2'05"50

2 - Seconda curva

Cercate di prendere questa curva nel modo più stretto possibile, cercando di non finire fuori strada per la troppa velocità e la scarsa aderenza. A questo scopo conviene agire sull'acceleratore e sul freno senza mai cambiare traiettoria.



3 - Splash!

Appena fuori dal tunnel è presente una grossa pozza d'acqua, molto divertente da attraversare a grandi velocità; cosa, oltretutto, consigliata visto che rallenta moltissimo l'automobile. Questo problema, però, può essere evitato saltando al momento giusto. Se il vostro tempismo sarà esatto vedrete l'auto cadere esattamente dove ricomincia l'asciutto.

4 - Aqua Tunnel

Cercate di tagliare le curve in modo da uscire da questo chicane alla velocità massima e ottenere, così, tempi da record

SUPERTRIX

SUNSET VALLEY

Questa pista non è tanto da percorrere con il piede affondato sul pedale del gas (ovvero col dito pigiato indissolubilmente sul tasto di accelerazione) ma, date le sue caratteristiche molto più simili a una Parigi-Dakar che al tracciato di Monza, dovrete considerare che la macchina potrebbe perdere facilmente il controllo, soprattutto se affrontate le curve a una velocità troppo elevata.

RECORD DELLA PISTA

4WD - 2'10"49

Coupé - 2'04"56

F-Type - 1'59"57

2 - Budella contorte!

Subito dopo la curva c'è una curva che, se presa in pieno, vi rallenterà quasi fino a fermarvi del tutto. Cercate di mantenere la destra e non dovrete avere problemi a evitare questo ostacolo.

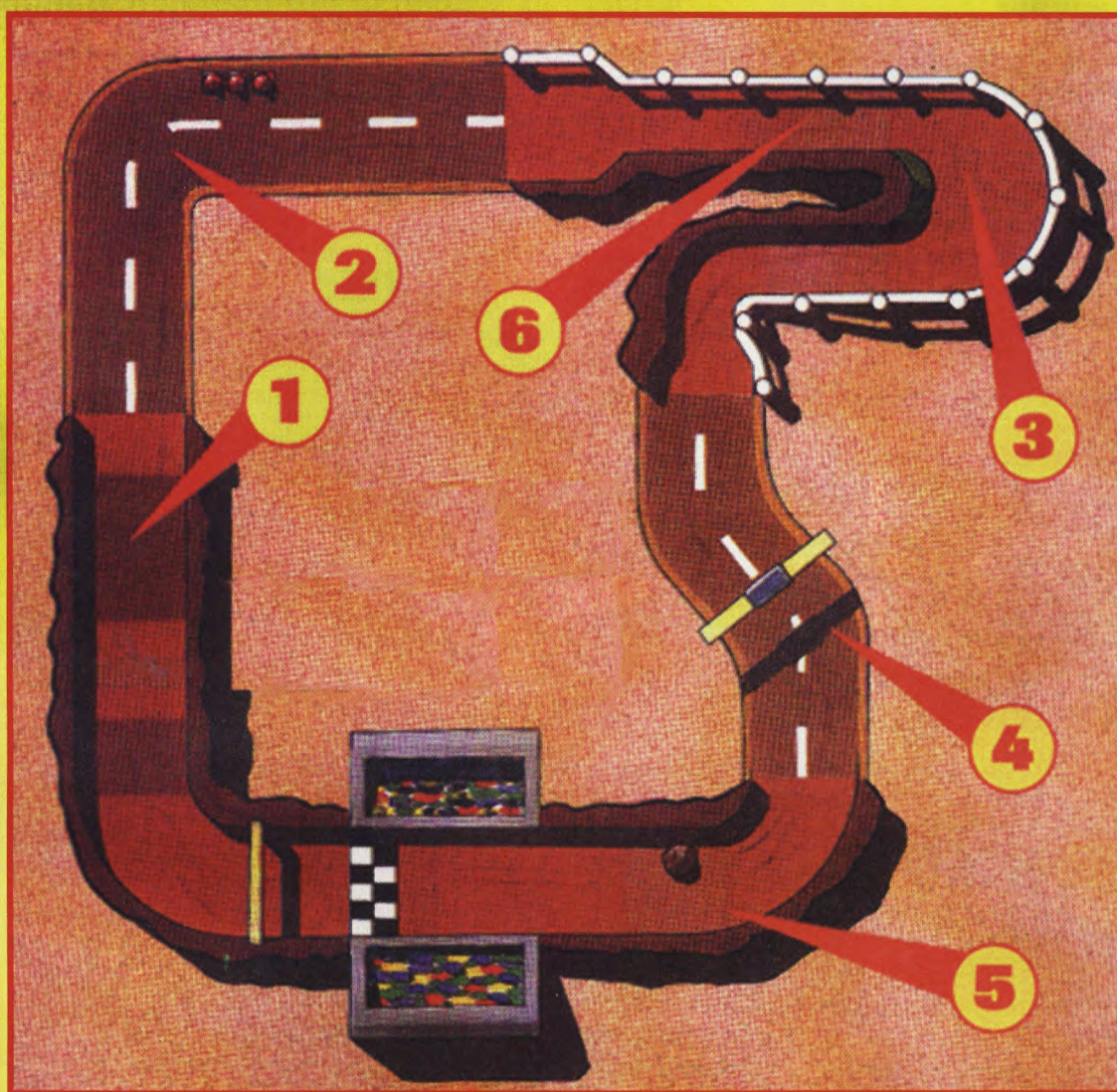
3 - Tutto a destra!

Questa curva è decisamente un po' più dura delle altre, primo perché si tratta di un vero e proprio tornante, secondo perché sono presenti sull'asfalto delle chiazze di grasso decisamente dannose soprattutto se prese in pieno mentre state affrontando la curva a 200 all'ora. Per non avere problemi vi basterà affrontare la curva entrando

curvando leggermente e sterzando bruscamente quando sarete a circa metà di essa. Verso la fine, cercate di rimanere al centro per prendere la gemma rossa.

1 - Cunetta o dosso?

La prima sezione della strada fa su e giù come le gobbe di un cammello. Cercate di non saltellare troppo, ma piuttosto di sfruttare le discese in modo da non rovinare la macchina e raggiungere alte velocità e, naturalmente, non mancate la gemma blu.



4 - Tunnel

Questa curva a S dentro il tunnel non dovrebbe creare particolari problemi. Cercate di affrontarla procedendo, come al solito, come se dovrete percorrere una linea retta.

6 - Emicranial!

Durante il terzo e ultimo giro, appena spunterete fuori dal tunnel e affronterete il secondo curvone appariranno delle rocce. Per superarle dovrete agire in modo un po' rischioso, vale a dirsi avvicinarsi il più possibile ed evitarle un attimo prima di finirci addosso.

5 - Ultima curva

L'ultima curva a destra è piuttosto ostica. Cercate di affrontarla nel modo più pulito e lineare possibile o vedrete la macchina finire fuori strada in men che non si dica. Occhio, inoltre, al grosso masso sulla destra.

SUPERTRIX

NIGHT OWL

L'ultimo percorso di questo gioco non è certo un esempio di semplicità. Un sacco di curve, ostacoli, cunette. Insomma, se fosse reale credo che farebbe venire senza dubbio il voltastomaco. Nonostante questo, però, i punti ostici sono solo quattro e cioè:

RECORD DELLA PISTA

4WD - 2'49"18

Coupé - 2'35"55

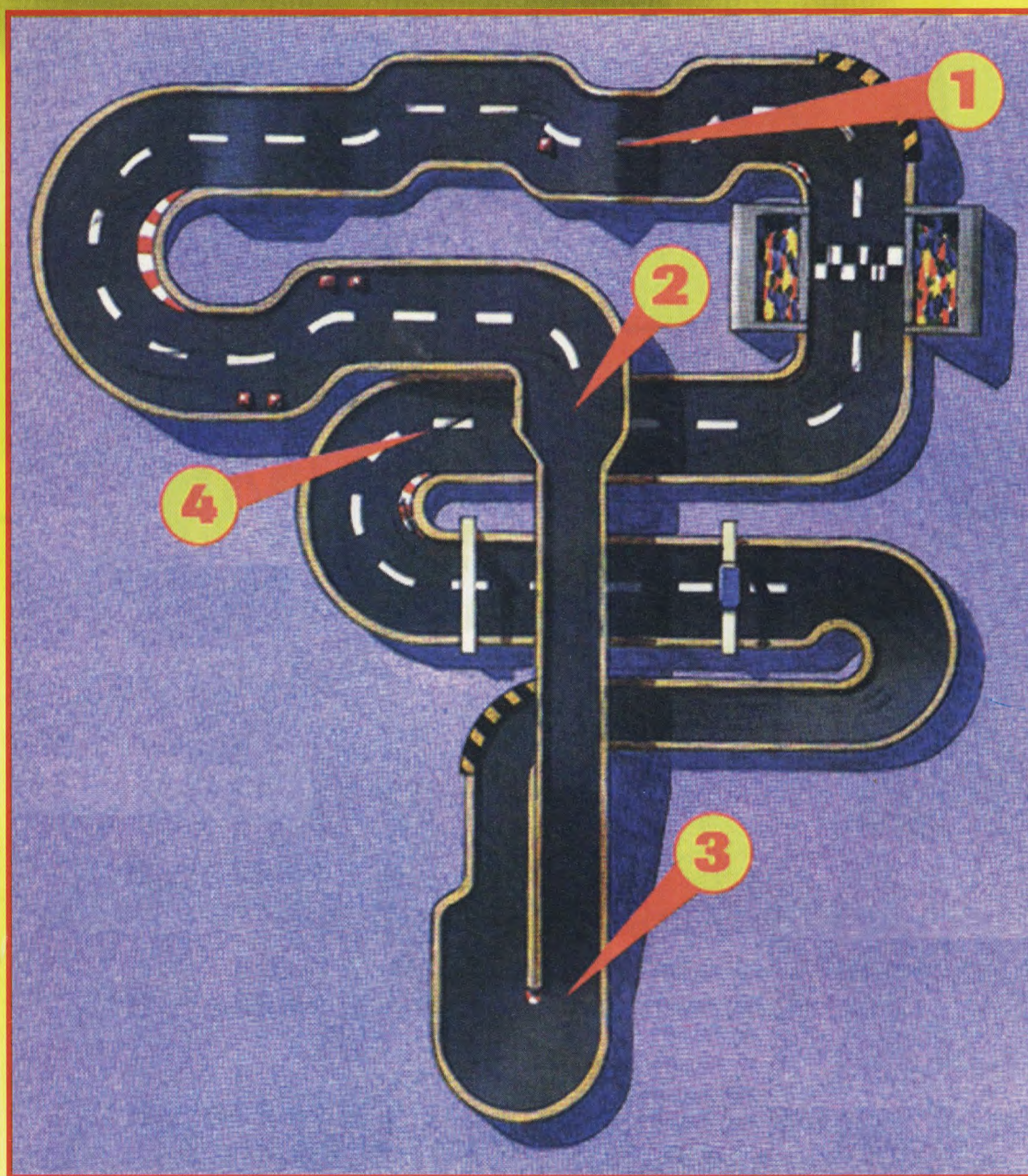
F-Type - 2'33"46

1 - Sotto di voi!

Il modo migliore di affrontare questa sezione della pista è quello di cercare di posizionarsi esattamente al centro e di evitare gli ostacoli usando il salto. A questo scopo vi potranno tornare sicuramente utili le rampe disseminate lungo il percorso.

4 - Carica!

Finalmente è il momento di pigiare sull'acceleratore e affrontare l'ultimo tratto di strada a piena velocità. Prima della curva finale dovrete però raccogliere una gemma blu e poi cercare di entrare tagliando di netto il percorso. In questo modo non sarà indispensabile rallentare e potrete tagliare il traguardo a piena velocità.



2 - Collo di bottiglia

Dopo questa curva vi infiltrerete in un tratto di strada molto simile a una bottiglia oblunga messa di rovescio (anche se assomiglia di più a un bicchiere da vodka). Sulla curva rimanete il più a destra possibile in modo da entrare nella bottiglia senza dover correggere la traiettoria e rischiare di perdere tempo.

3 - Curva totale!

Questa è la curva più brutta di tutto il gioco e, in questo caso, l'uso dei freni non è consigliato, ma è **INDISPENSABILE**. Non preoccupatevi della velocità e usate il Boost appena sarete di nuovo sul rettilineo.

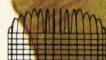


CARTOO MICS

1° SALONE DEL FUMETTO E DEI CARTOONS

*Incontri - Rassegne - Collezionismo
Mercato del fumetto - Giochi di ruolo
Film d'animazione - Computer animation*

**COORDINAMENTO
OPERATIVO:**
SOLUTIONS Srl
Via Monferrato, 13
20145 MILANO
Tel. 02/48019862
Fax 02/48019872



Milano, 20 • 23 OTTOBRE 1994

SPAZIOMILANONORD (Via Pompeo Mariani, 2)

**SEGRETERIA
GENERALE:**
CARTOOMICS '94
Via Domenichino, 11
20149 MILANO
Tel. 02/4815541
Fax 02/4980330

VIEWPOINTS

OVVERO
L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

	PAOLO	SIMON	CHAR	BIO MASSA	MATTEO	FABIO	SUPERMEDIA
BREATH OF FIRE	8	8	7	8			7,75
FATAL FURY SPECIAL	8	7	7	7	7		7,2
HULK	7	6	7	7	6	7	6,66
MAXIMUM CARNAGE	8	7	8	7	7	8	7,5
MORTAL KOMBAT 2 (GB)	9	9	8	8	8	9	8,5
PRIME GOAL 2	7	6	6	7	7	7	6,66
SAMURAI SPIRITS	8	8	7	7	7	7	7,33
SHAQ-FU	8	7	8	8	7	7	7,5
SPARKSTER	9	9	8	9	8	9	8,6
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	8	7	7	7	8		7,4
SUPER PC KID	8	9	9	9	8	9	8,6
SUPERMAN	8	7	8	7	7	8	7,5
YOGI (GB)	8	8	8	7	7		7,6

SUPERLEGENDA

10 - Un SUPER gioco
5 - Andiamo male

9 - Awesome
4 - 2 Bad

8 - Radicale distruttivo
3 - Ciofeca

7 - Bella li
2 - Aaargh

6 - Regolare
1 - Top of the fogn

LA RUBRICA PER CHI AMA IL GENERE COMMERCIALE

VENDO

VENDO console Super Nintendo PAL, 2 joypad e i seguenti giochi: **Super Mario World**, **Street Fighter II**, **UN Squadron** (Area 88) a sole L. 500.000. Inoltre vendo console NES 8-bit con 4 giochi a L. 250.000. Zona Genova.
- EMANUELE ROCCA.
Via Papigligiano 6/8, 16131 Genova. Tel. 010/5220459

VENDO console Super NES + 2 joypad + cavo Scart + alimentatore + S. M. W., **Zelda 3** + **Turtles In Time**. Tutto in ottime condizioni a L. 350000.
- FRANCESCA.Tel.
0187/420843 (ore serali)

VENDO i seguenti giochi per Super NES:
- a L. 30000: **Magic Sword**, **Batman Returns**, **Jerry Boy**, **Aliens vs Predator**, **Jackie Crush**, **Jimmy Connor's Tennis**.
- a L. 50000: **Lemmings**, **Fatal Fury 2**, **Muscle Bomber**, **Rock'n'Roll Racing**, **Castlevania IV**, **Sonic Wings**, **S. D. Gundam 3**.
- dalle 70000 alle 150000: **Turtles Tournament Fighters**, **Ranma IV**, **Plock**, **Dragonball Z Super B.**, **Fighter's History**.
- SIMONE. Tel.
0385/245738

VENDO più di 50 giochi per Super NES fra cui novità come **Kick Off 3**, **EA Roller**, **NBA Jam** etc. + adattatore per 5 giocatori, joystick JB King e un joypad. Solo in blocco, prezzo trattabile.
- MATTEO. Tel.
0543/67726 (ore 12/15 e 19/20.30)

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo (PAL): **Super Mario World** (L. 35000), **Zelda 3** (L. 50000), **Castlevania IV** (L. 55000), **Starwing** (L. 60000). Prezzi non trattabili. Solo per Firenze.
- MORGAN MONCI. Via della Fonderia 34, 50142 Firenze. Tel. 055/225886

VENDO console Super NES + adattatore universale +

oltre 50 giochi fra cui ultime novità (**NBA Jam**, **Kick Off 3**, **Excite Stage 94**, **Knights Of The Round**, etc.) + adattatore per 5 giocatori (comp. **EA Soccer**, **NBA Jam**, **Bomberman II**) + joystick JB King + 3 joypad a L. 1.000.000 trattabili. Massima serietà.
- MATTEO MONTI. Via Galimberti 43, 42100 Forlì. Tel. 0543/67726 (ore 19/21 e 12/14)

VENDO causa errato acquisto Super Nintendo europeo + 6 cartucce (**Super Mario All Stars**, **Prince Of Persia**, **Super Tennis**, **Super Mario Kart**, **Turtles In Time**, **Super Ghouls 'N' Ghosts**) + 2 joypad + alimentatore + cavo antenna. Il tutto come nuovo a L. 600.000 trattabili.
- ANDREA GIUFFRIDA. Viale Michelangelo 2315, 90135 Palermo. Tel. 091/314165 (dalle ore 20.00 alle ore 21.00)

VENDO per Super NES oltre 200 titoli a L. 8.000 cadauno. Molte novità.
- ALBERTO AGAZZI. Via Luigi Gadola 9, 25100 Brescia (BS). Tel.
030/2000254

VENDO console Super Nintendo PAL + tantissimi giochi fra cui **Super Street Fighter II**, **Stunt Race FX**, **Fatal Fury Special** e tanti altri. Effettuo anche scambi in tutta Italia (cerco urgentemente **Sim City USA** o **JAP**).
- SIMONE BARTOLINI. Via P. P. Pasolini 26, 50064 Incisa Vald'Arno (Firenze) Tel. 055/8336402

VENDO per Game Boy le cartucce **Alien 3**, **Aerostar** e **Fist Of The North Star** (alias **Ken**) a L. 20.000 cadauna.
- GIULIANO CECCHETTI. Via Meucci 15, 47037 Rimini.

VENDO console Super Nintendo versione PAL con cavo antenna, trasformatore, cavo Scart, Super Scope e Super Multitap con 3 joypad + 16 giochi (ITA/USA/JAP) + adattatore universale + riviste. Tutto con imballaggi originali a

L. 2.500.000 solo in blocco.
- SIMONE. Tel.
02/26411324 (ore pasti)

VENDO per Super NES il gioco **Street Fighter II Turbo** (versione USA) a L. 70.000.
- ROBERTO VISCOMI. Via San Luigi Gonzaga 12, Rho (MI). Tel. 02/9316363

VENDO console Super Nintendo (versione PAL) con joypad, 3 giochi (**Final Fight 2**, **Starwing**, **World League Basketball**), 2 mesi di vita. Il tutto a L. 400.000. Giochi vendibili anche singolarmente al prezzo di L. 65.000 cadauno.
- FILIPPO MINGHINI. Via X Martiri 20, 44044 Porotto (FE). Tel. 0532/731661

VENDO per Super Nintendo PAL i giochi **Jurassic Park**, **Goof Troop** e **Mechwarrior** a L. 70.000 cadauno, **Super Lemmings** a L. 50.000, **Super Ghouls 'N' Ghosts** e **Super Soccer** a L. 30.000, tutti in ottime condizioni.
- SERGIO VOLPATO. Via Ol-delle 8, 36060 Pianezze San Lorenzo (VI). Tel.
0424/73409

VENDO/SCAMBIO i seguenti titoli per Game Boy: **Quarth**, **Side Pocket**, **Qix** a L. 15.000; **Gremlins 2**, **Addams Family** a L. 25.000; **Zen**, **Parasol Stars**, **Kung Fu Master** a L. 30.000; **Nemesis 2**, **Blades Of Steel**, **R-Type**, **Asterix**, **Batman** a L. 35.000. I prezzi sono trattabili. Oppure vendo tutte le cartucce in blocco a L. 250.000 invece di 345.000. Vendo inoltre i seguenti accessori per Game Boy: lente di ingrandimento e luce a L. 15.000 l'uno; amplificatore sonoro a L. 20.000, oppure tutto in blocco a L. 40.000 anziché L. 50.000.

- PAOLO MERCADANTE. Via Bernasconi 20, 6850 Mendrisio (CH). Tel.
004191480364

VENDO/SCAMBIO moltissimi giochi per Super NES/Famicom. A disposizione molte novità. Scam-

bio o compro anche giochi per Game Boy.
- ALESSIO MATACERA. Via Medaglie d'Oro 1, 88060 Soverato (CZ). Tel.
0967/25965

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Super NES: **Road Runner** (L. 60000), **Zelda 3** (L. 60000), **Flashback** (L. 75000), **Sensible Soccer** (L. 70000), **Football Champ** (L. 50000), **Equinox** (L. 85000), **Turtles In Time** (L. 50000), **Final Fight** (L. 40000), **Final Fight 2** (L. 50000), **Lethal Enforcers** (L. 90000), **Super Bomberman** (L. 70000), **Aladdin** (L. 60000), **Super Mario Kart** (L. 60000), **NBA Jam** (L. 85000), **Secret Of Mana** (L. 100000). Tutte le cartucce sono in ottimo stato. Inoltre compro o scambio **Super Mario All Stars**.

- ALEX RUSSO. Via delle Quercie 28, 54028 Villafranca (Massa).

COMPRO

COMPRO giochi per Super NES: **Twin Bee 2**, **King Of Dragons**, **Cotton 100%**, **Super Metroid**, **Super Mario All Stars**, **Muscle Bomber**, **Soulblazer**, **Young Merlin**, **Breath Of Fire**, **Illusion Of Gaia**, **Gambare Goemon 1 & 2**, **Knights Of The Round**, **Hook**, **Super Mario Kart**, **Sensible Soccer**, **Secret Of Mana**, **Super Street Fighter II**.
- FRANCESCA. Tel.
0187/420843 (ore serali)

COMPRO la cartuccia di **Hokuto No Ken 6** (oppure il 7).
- GIANCARLO D'ELISEO. Viale Cappuccini 121/A, 66034 Lanciano (CH). Tel.
0872/49467

COMPRO a un prezzo ragionevole la pistola Zapper per Nintendo Control Deck.
- MICHELE GRANDE. Via Adige 20, 56100 Pisa.

COMPRO per SNES i giochi **Player Manager**, **Fatal Fury Special**, **Japan Lea-**

gue Excite Stage '94. Inoltre vendo console Megadrive a L. 99000 e le seguenti cartucce: **Italia 90**, **Shadow Dancer**, **Super League**, **Buster Douglas**, **Super Real Basketball**, **Golden Axe**, **Mickey Mouse**, **Ghouls 'N' Ghosts**, **Grandslam** a L. 30000 e **Turtles**, **688 Attack Sub**, **Olympic Gold**, **Winter Challenge** a L. 35000.
- LUCIANO. Tel.
039/2303321

SCAMBIO

SCAMBIO due giochi per Game Boy: **Gargoyle's Quest** e **Bubble Ghost** o uno dei due. I giochi sono in perfette condizioni, quasi mai usati e completi di istruzioni.
- MATTEO BURICO. Via Marcantoni 16, 06061 Castiglione del Lago (PG). Tel.
075/953427

SCAMBIO per Super NES la cartuccia **Jurassic Park** + libretto di istruzioni con **Fatal Fury 2** con o senza libretto.
- ARNALDO PIACENTINI. Tel. 6150916 (dalle 18.00 alle 21.00)

SCAMBIO per SNES le cartucce **UN Squadron** + **Super Mario World** oppure **Alien 3** (nuovissima) con: **Rock'n'Roll Racing** o **F1 Pole Position**. **Sensible Soccer** o **Super Tecmo NBA Basketball** (mai usate) con **FIFA International Soccer** o **NBA Jam**.
- MASSIMILIANO. Tel.
015/471018

SCAMBIO cartucce per Super NES fra cui **Art Of Fighting** (JAP), **Fatal Fury II** (JAP), **Mortal Kombat** (USA), **Super Star Wars** (PAL) e tante altre.
- CLAUDIO. Tel.
039/2840866 (dopo le 20.30)

SCAMBIO per Super Nintendo americano (standard NTSC) il gioco **Soul Blazer** (USA) per il gioco **Knights Of The Round** (USA).
- VINCENZO LEMMA. 89040 Monasterace Marina Cont. Lupa Reggia Calabria. Tel. 0964/732746



HYPER GAMEZ

VIA MATTEOTTI, 60 A/B - LISSONE (MI) - TEL (039)2457102 (informaz. e ordini)
VIA VITT. EMANUELE, 1 - VIMERCATE (MI) - TEL:(039)6083451 (ordini e spediz.)



NOVITA' FAMICOM

MORTAL KOMBAT 2 (USA)	149.900
SUPER STREET FIGHTER 2	149.900
FATAL FURY 2 SPECIAL	149.900
PC KID	149.900
SUPER METROID	99.900
RANMA 1/2 PART 3	99.900
DRAGONBALL Z 2	99.900
MUSCLE BOMBER	99.900
NBA JAM	76.900
YU YU HAKUSHO 2	116.900
DRAGONBALL Z 3	Telef.
SAMURAI SHOWDOWN	Telef.
RISE OF THE ROBOTS	Telef.
WIL D GUNS	Telef.
G2 GENOCIDE	Telef.
SUPER GAME BOY	139.900

INCREDIBILE!!!

Double PRO FIGHTER
32 MBIT L.850.000

(Funziona su SNES / FAMICOM /
MEGADRIVE e GENESIS)

SUPERNES (USA) SCART	226.000
SUPER ADVANTAGE JOYSTICK	79.900
TOP FIGHTER JOYSTICK PRO.	131.900

NEO CD *GIA' DISPONIBILE !!!*

SEGA MEGA 32X (Disponibile 20 Nov.)

SEGA SATURN (Disponibile 20 Nov.)

TELEFONA PER SAPERE I TITOLI
GIA' DISPONIBILI !!!

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA

L. 10.000 !!!

GLI UNICI AD AVERE
TUTTO SUI TUOI
EROI GIAPPONESI !!!

GADGETS

CASSETTE MUSICALI
DRAGONBALL CARDS
POSTERS IN TELA
FIGURES
CAPSULE CORP.
STICKERS SET
MODELLINI PLASTICI
DBZ, RANMA 1/2 WATCH
DBZ MUSICAL COMPACT DISC
RANMA 1/2 COMPACT DISC
STARFOX, FFURY2, STREET
FIGHTER COMPACT DISC
MANGA ORIGINALI
MODELLINI SUPER DEFORMED
VIDEO VHS PAL
ORIGINAL BANDAI MODELS
MAGLIETTE SF2, MK2, RANMA...

TUTTO PER IL TUO
PC ENGINE!!!

PC ENGINE GT	299.000
PC ENGINE GT + SF2CE	299.000
PC ENGINE GT + BOMB.94	344.000
NEC PC ENGINE DUO -RX	
SCART, BOOSTER 256 Col.	545.000
ART OF FIGHTING ACCD	73.900
FATAL FURY II ACCD	73.900
WORLD HEROES II ACCD	145.900
3x3 EYES ACCD + VIDEO	160.900
FAR EAST OF EDEN II CD	146.900
STREET FIGHTER II CE	50.900
BOMBERMAN '94	73.900

MEMORYPAD: IL PRIMO PAD A CARTUCCE!



**IL PRIMO JOYPAD AL MONDO CON CARTUCCE ROM PROGRAMMATE:
PER TE TUTTE LE MOSSE E I TRUCCHI SEGRETI DEI PIÙ FAMOSI PICCHIADURO**

**RICHIEDI LE SPECIALI ROM DEI PIÙ FAMOSI GAMES:
PIÙ DI 32 MOSSE PER OGNI CARTUCCIA E L'ACCESSO
AI LIVELLI SEGRETI TI RENDERANNO I-M-B-A-T-T-I-B-I-L-E**

**DIVERTITI NEL PROGRAMMARE LE MOSSE PIÙ FATALI
CON LE CARTUCCE RAM**

**COMBATTI AD ARMI PARI
SONO GIÀ DISPONIBILI MOLTISSIMI TITOLI:
MORTAL KOMBAT I/II • SUPER STREET FIGHTER II
FATAL FURY I/II • ART OF FIGHTING • WORLD HEROES
E MOLTI ALTRI TITOLI IN ARRIVO!**



	Mega Drive Genesis	Super Nintendo Super Famicom	Cartucce ROM programmate	Programmabile con cartuccia RAM	Tasti Funzione per le mosse speciali	Schermo LCD multifunzione	Funzione Mirror	Turbo Fire	Slow Motion
ENFORCER 1		●	●		●		●	●	●
ENFORCER 2		●	●	●	●	●	●	●	●
ENHANCER 1	●		●		●		●	●	●
ENHANCER 2	●		●	●	●	●	●	●	●